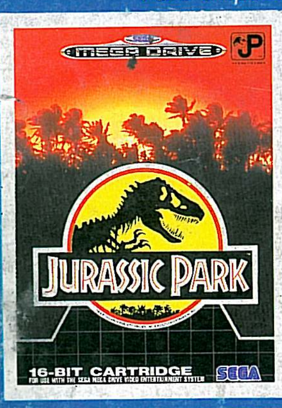

Nº 19 - NOVIEMBRE - 1993 - 275 PTAS.
LOS
super
juegos
DEL MES
MARIO ALL STARS, LA ESENCIA DE UNA SAGA
ROBOCOP VS. TERMINATOR: DUELO CIBERNETICO
MR. NUTZ, UNA ARDILLA CON ENCANTO
LAS TORTUGAS BUSCAN PELEA
LIBERA A MIX Y GANA 25 MEGA CD Y 25 MEGA DRIVE
00019
8 420565 037006

¿POR QUÉ MEGA DRIVE ES LA MEJOR CONSOLA?

MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo. Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos super-lanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.



Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24. Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!

No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7,6 MHZ. Inigualable.

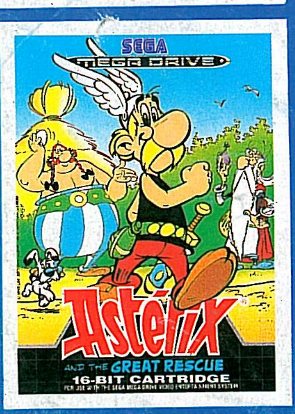






Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!

Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320×224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.





Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.

Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!! Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!

24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...



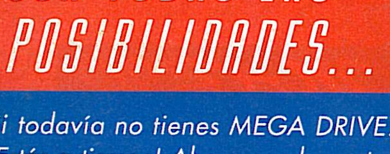
24 MEGAS

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo



GA DRIVE ES LA
LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."



Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.



También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos: GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.



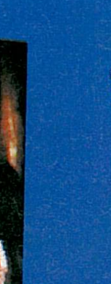
Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

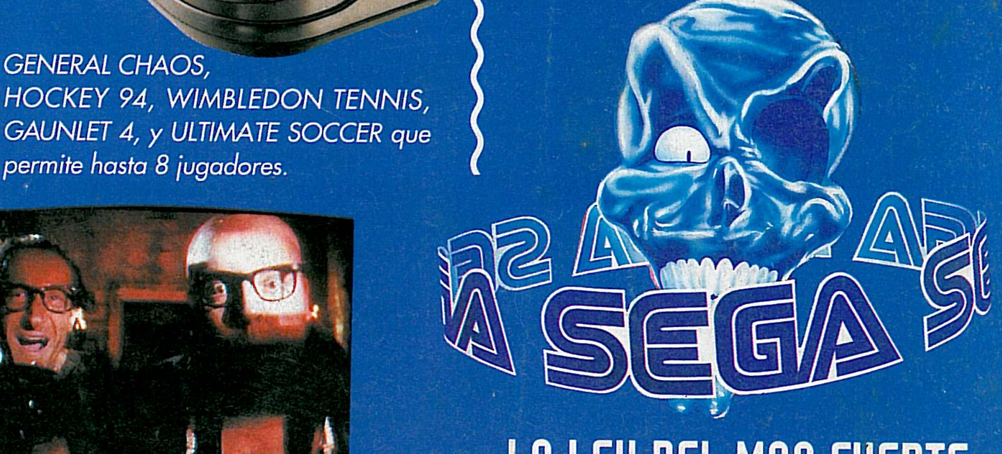
¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.





LA LEY DEL MAS FUERTE

GRUPO ZETA
Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director General de Publicidad: José Luis Sangil
Director de Expansión: Angel Berbés
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director: Pedro de Frutos
Director de arte: Miguel Montero
Redactores Jefe: David Amo y Marcos García
Redacción: Juan José Martín y Mario de Luis
Colaboradores: Antonio Greppi, Javier Iturrioz, Carlos F. Mateos, Colman López, Laura Ordóñez, Bruno Sol, José Luis Sanz y Vicente González (fotografía)
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Tomás J. Pérez Rosado (jefe), Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: Alfredo Valiente

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Joaquín Fanjul, Marisa Laguna y Lorena Martínez
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Promograf.
C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A.
Bailén,84. 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

LOS SUMARIO Super juegos DEL MES



El fútbol alcanza sus máximas cotas de espectacularidad con este sensacional cartucho. Sin lugar a dudas, es el mejor simulador realizado para la Mega Drive y permite vivir el balompié con toda su fuerza.



Las populares tortugas protagonizan un cartucho para Mega Drive al más puro estilo STREET FIGHTER II. Los nuevos movimientos y los escenarios son realmente antológicos.





El cartucho más esperado ha llegado a Super Nintendo. Con este videojuego, podrás disfrutar plenamente de las mejores aventuras de Mario. Sonido espectacular, gráficos estupendos y una jugabilidad que raya la perfección son datos suficientemente atractivos para adquirir un cartucho, que ya ha marcado un hito en la historia de las consolas.

SOLO ES EL PRINCIPIO

Las Tortugas Ninja, con TMNT Tournamet Fignters, y el fontanero Mario, con un paquete que recoge lo mejor de su paso por las consolas, son las apuestas de la revista para este mes. Pero ahí no queda todo, porque en este número hemos tirado la casa por la ventana. En un alarde excepcional, os ofrecemos el mapa de PARQUE JURASICO con la conversión tridimensional correspondiente a la versión de Super Nintendo. Por si eso os parece poco, tenéis la oportunidad de ganar una cámara de vídeo, lotes de películas, un montón de Game Genies para reforzar vuestros juegos. Y como guinda, los veinticinco Mega CD, con sus correspondientes consolas, si lográis liberar a Mix. Pero esto sólo es el principio. Estad atentos a estas páginas, porque con SUPER JUEGOS comienza el espectáculo.

y además



SEGA
STREET FIG
SPECIAL CHAM
SAGAT
KO
91
SEG
MEGA
SEGA
MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II'
SPECIAL CHAMPION EDITION
24 MEGAS
INCLUYE: 2 MANDOS CONTROL Y LOS JUEGOS: STREET FIGHTER II SONIC
SEGA
16-BIT
PON EL TURBO
Además de Turbo... ¡Champion Edition!
La versión más demoledora de un Juego Legendario.
¡¡24 MEGAS!! en tu poder para llevar tu MEGA DRIVE
al límite de la diversión. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!.
Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido.
¡Es la gran pasada! hasta se han retocado los caracteres
gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.
Ryan, Blanka, Ken, Guile, Chunli, Dhalsim,... Sus voces
digitalizadas paralizarán tus músculos. Sus golpes
secretos, tu cerebro.
TM © 1992 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. CAPCOM and STREET FIGHTER II are trademarks of CAPCOM Co. Ltd. Manufactured and distributed under license from CAPCOM Co. Ltd. by U.S. Gold Ltd.Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7 AX. England. CAPCOM®
Unitros



GHTER II'
TM
PION EDITION
SEGA
24
MEGAS
DRIVE
A TUS PUÑOS
¡¡Usa los tuyos!! Puñetazo del Dragón, Patada de huracán, Presa giratoria, Disparo del tigre...¡Que no te toquen las narices!
Uno ó dos jugadores y Modo Versus. ¡Lucha contra ti mismo!.
No puedes perder. No puedes perdértelo.
Píllatelo por separado o con el nuevo Pack MEGA DRIVE que incluye además, una aventura del incomparable SONIC.
Por cierto, recuerda que la MEGA DRIVE es tu única via de acceso a la nueva generación de Videojuegos: MEGA CD.
¿Aún no lo tienes?.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

FIFA Soccer

ELECTRONIC ARTS (ESTADOS UNIDOS)

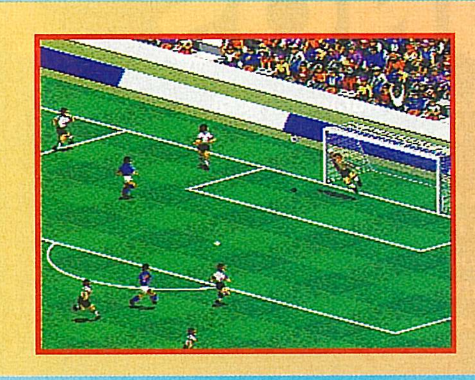
16 MEGAS

Aún tenemos retenidos en nuestras retinas y en nuestros corazones los títulos deportivos lanzados por **Electronic Arts** a lo largo de su dilatada carrera. JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL, EA HOCKEY, BULLS VS. BLAZERS y las posteriores entregas son las producciones que encumbran a **Electronic Arts Sport Network (EASN)** al primer puesto de los licenciatarios deportivos.
Cuando se anunció la llegada de FIFA INTERNATIONAL SOCCER, las dudas asaltaron a los seguidores del deporte rey. Que una empresa americana se aventurara a lanzar, ocho meses antes de la celebración del Mundial 94, un simulador de cierta fiabilidad era algo impensable, debido a la escasa entidad del fútbol estadounidense en el panorama internacional. Pero parece que esta vez los programadores han sido asesorados por verdaderos amantes del balompié, y han estudiado todos los movimientos y posibilidades que este deporte ofrece.
Varias selecciones nacionales, con

EA ha sido asesorada por expertos en fútbol para conseguir un cartucho que aúna emoción y buen juego.

Porteros

¿Habíais visto alguna vez en un juego de ordenador o consola unas paradas tan conseguidas? Así será FIFA INTERNATIONAL SOCCER.





Repeticiones



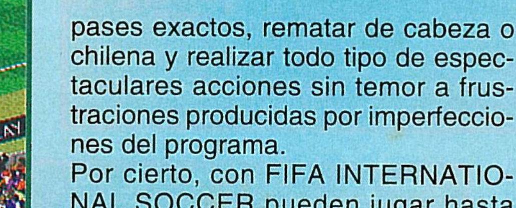
Continuando los pasos de otras producciones deportivas, Electronic Arts ha incluido su ya famosa opción de repeticiones, o "highlights", de las jugadas más interesantes.



jugadores absolutamente inventados, tres tipos de competición (Liga, Copa y Eliminatorias), repeticiones, formaciones, tácticas, alineaciones, campos de césped (natural o artificial), fueras de juego, porteros automáticos o manuales y toda la emoción de los partidos más espectaculares, se dan cita en un cartucho que puede hacer saltar en pedazos estas Navidades las listas de ventas.





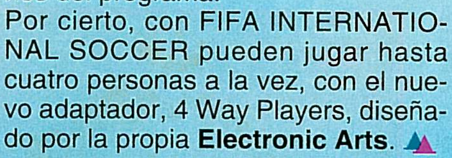






Mención especial merecen las animaciones del portero. ¡¡ Antológicas!! Además la perspectiva isométrica utilizada es novísima y, si la memoria no nos traiciona, es el primer simulador de fútbol que la utiliza. Junto a esta novedad, es preciso reseñar la perfección global del cartucho. Es de los pocos juegos donde podremos tirar a puerta sin temor a que nuestro disparo sea misteriosamente detenido por el portero. La colocación exacta de cada jugador en el campo permite dar pases exactos, rematar de cabeza o chilena y realizar todo tipo de espectaculares acciones sin temor a frustraciones producidas por imperfecciones del programa.

Por cierto, con FIFA INTERNATIONAL SOCCER pueden jugar hasta cuatro personas a la vez, con el nuevo adaptador, 4 Way Players, diseñado por la propia **Electronic Arts**.



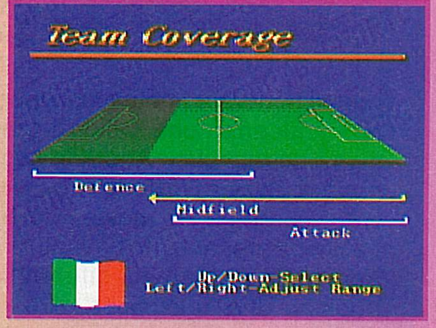


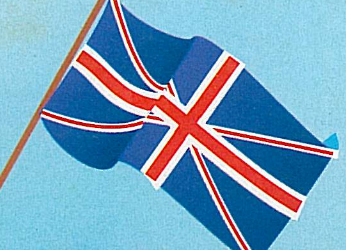
Tácticas

En FIFA INTERNATIONAL SOCCER podremos elegir todo tipo de opciones referentes a tácticas, formaciones y equipos. Una variedad aderezada con muy buen gusto.









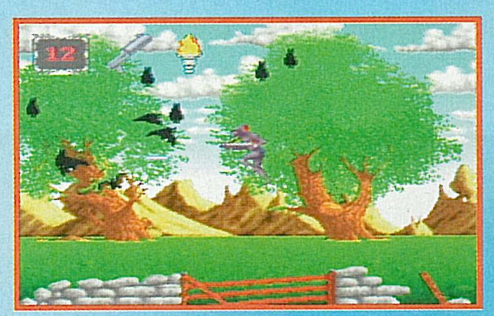
Super Shadow of the Beast

PSYGNOSIS (REINO UNIDO)

8 MEGAS

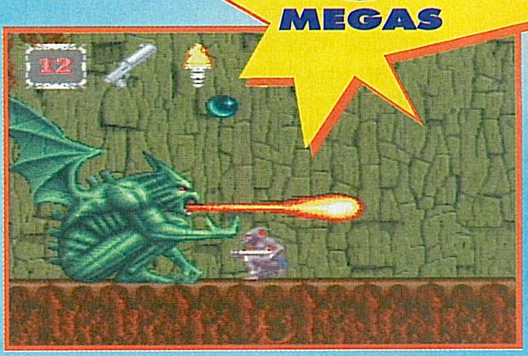
SHADOW OF THE BEAST se convirtió hace cuatro años en una de las mayores excusas para comprarse un ordenador **Amiga**. La increíble calidad gráfica del programa (128 colores en pantalla) y su banda sonora, sin lugar a dudas la obra cumbre de David Whittaker, le auparon a las listas de los juegos más deseados del momento. Tras el éxito, el juego se agotó en casi todos los países de Europa. **Psygnosis** creó, en los tres años siguientes, dos partes más, aunque ninguna de ellas pudo borrar el recuerdo y la magia de la primera entrega. Hace un par de años pudimos ver una fiel versión para ***Mega Drive***, con peor sonido y color, pero manteniendo los esquemas básicos. La de ***Master System***, pasó el examen con un notable alto y la de ***Turbo Duo*** elevó la calidad de la banda sonora a límites insospechados y alcanzó una calidad gráfica digna de mención. Ahora le llega el turno a ***Super Nintendo***. La nueva entrega rompe los moldes del original y nos presenta una aventura con mapeado y objetivos diferentes al original. Una jugabilidad más estudiada, mayor dificultad y las maravillas técnicas que siempre han acompañado al mito de **Reflections** se dan cita en esta nueva entrega.

Los trece planos de scroll, el centenar de enemigos diferentes, los gigantescos guardianes, el score original de Whittaker y el misticismo que rodea al juego siguen ahí, encerrados en este nuevo cartucho presentado por **IGS** y programado por el equipo de **Psygnosis**.





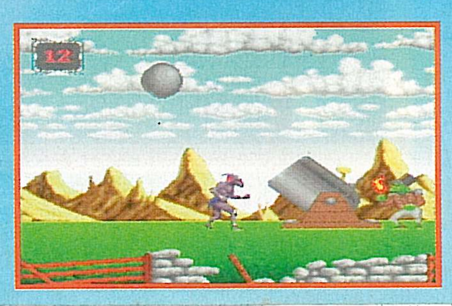






La versión para Super NIntendo de Super Shadow of the Beast rompe los moldes del original. El mapeado y los objetivos de la aventura son diferentes, lo que aumenta la dificultad para los que ya la habían jugado.







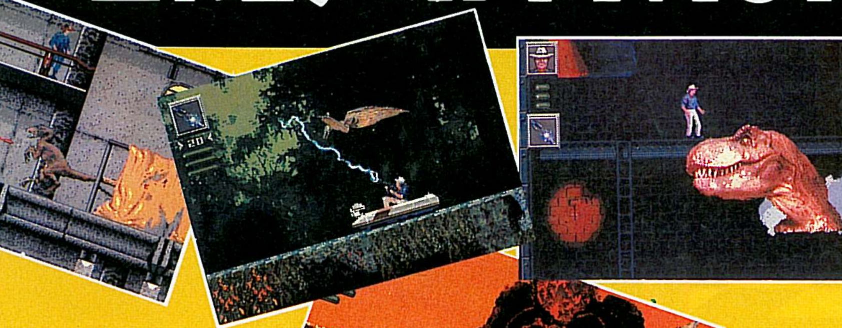


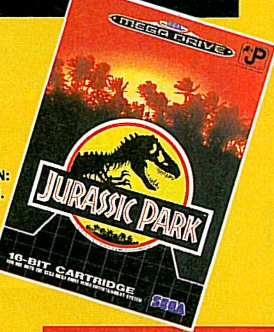


Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-. "La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ¡en exclusiva! para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda del paleontólogo Robert T. Bakker en el estudio de los movimientos de los saurios. ¡¡Bestial!! Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema D.P.A. (Dynamic Play Adjustment). Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral prodigioso. Dinosaurios Digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. Descubre códigos secretos. Atraviesa pasadizos y usa tus armas (granadas, dardos explosivos, descargas eléctricas...).

Parque Jurásico de SEGA. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!

ERES UN MONSTRUO





TAMBIEN DISPONIBLE EN:
MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.
PROXIMAMENTE EN MEGA CD.







Unitros





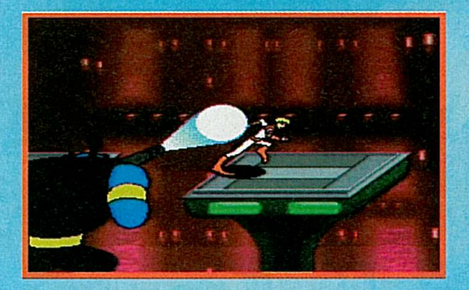
Space Ace

EMPIRE (REINO UNIDO)

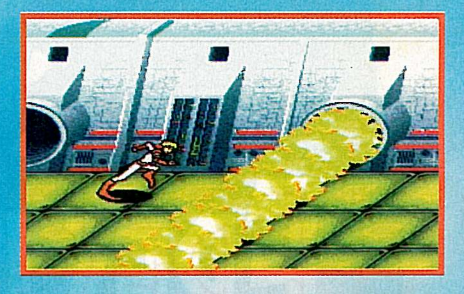


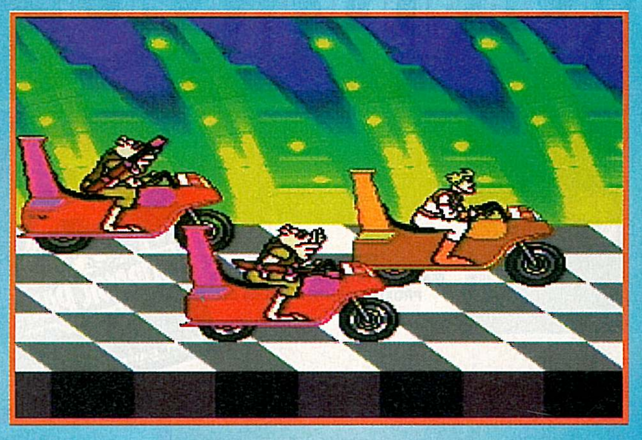
8 MEGAS

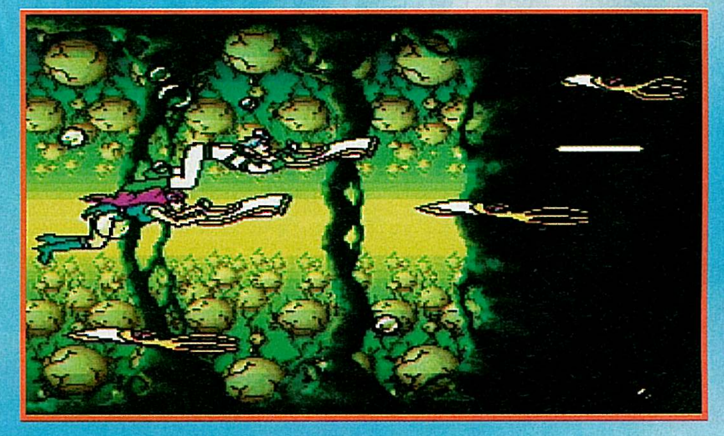
Si os apasionaron, en su día, las espectaculares, pero limitadas, recreativas de **Sulivan Bluth:** DRAGON'S LAIR, SPACE ACE y las posteriores versiones para ordenador (**Amiga**, **ST** y **PC**), estáis de enhorabuena. La compañía **Empire** ha creado un arcade en el que controlaremos de forma total a nuestro héroe estelar a través de 25 fases de pura acción. Ya era hora de olvidarse del movimiento preciso en el instante apropiado. Prepárate para surcar impresionantes planos verticales, espectaculares secuencias de patinaje galáctico, trepidantes fases plataformeras o enfrentamientos con gigantescas criaturas. Y todo esto, aderezado con las típicas animaciones, colorido y pantallas de presentación de las creaciones **Sullivan Bluth**. Como curiosidad y homenaje a esta gran familia de videojuegos, se han incluído, íntegros y ligeramente pixelados, todos los cinemas de las diferentes muertes del protagonista y... ¡totalmente animados!























Jim Power

LORICIEL (FRANCIA)

8 MEGAS





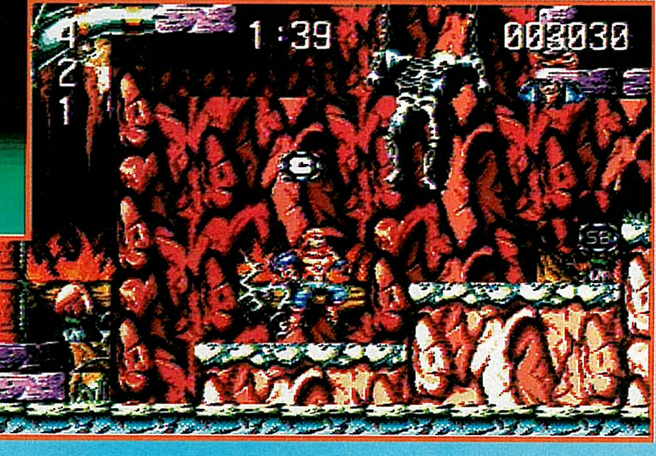
Hace un par de años nació un gran juego para **Amiga** que hacía gala de las maravillas técnicas más increíbles del momento. Sus creadores, **Loriciel**, rompieron la barrera del virtuosismo incluyendo más de 13 planos de scroll, 128 colores simultáneos y una banda sonora antológica de Chris Hüelsbeck, habitual de **Factor 5** y compositor de la saga TURRICAN, APIDYA, LOGICAL o GEM'X. Ahora, dos años más tarde, la versión para ***Super Nintendo***, programada por el equipo original, está dispuesta a demostrar que JIM POWER para ***SNES*** es el más perfecto e impresionante de todos. El personaje ha sido estilizado por completo, se ha añadido una fase vertical de rotación y se han depurado las cualidades técnicas hasta su máxima expresión. Todo ello convierte a este cartucho en el más perfecto técnicamente para ***Super Nintendo***. Y si esto os sigue pareciendo poco, **Loriciel** ha incluído unas gafas para 3D en cada cartucho. Con ellas podréis disfrutar del desarrollo de JIM POWER a lo grande y de su, francamente bueno, efecto de profundidad.



ACCION 3D

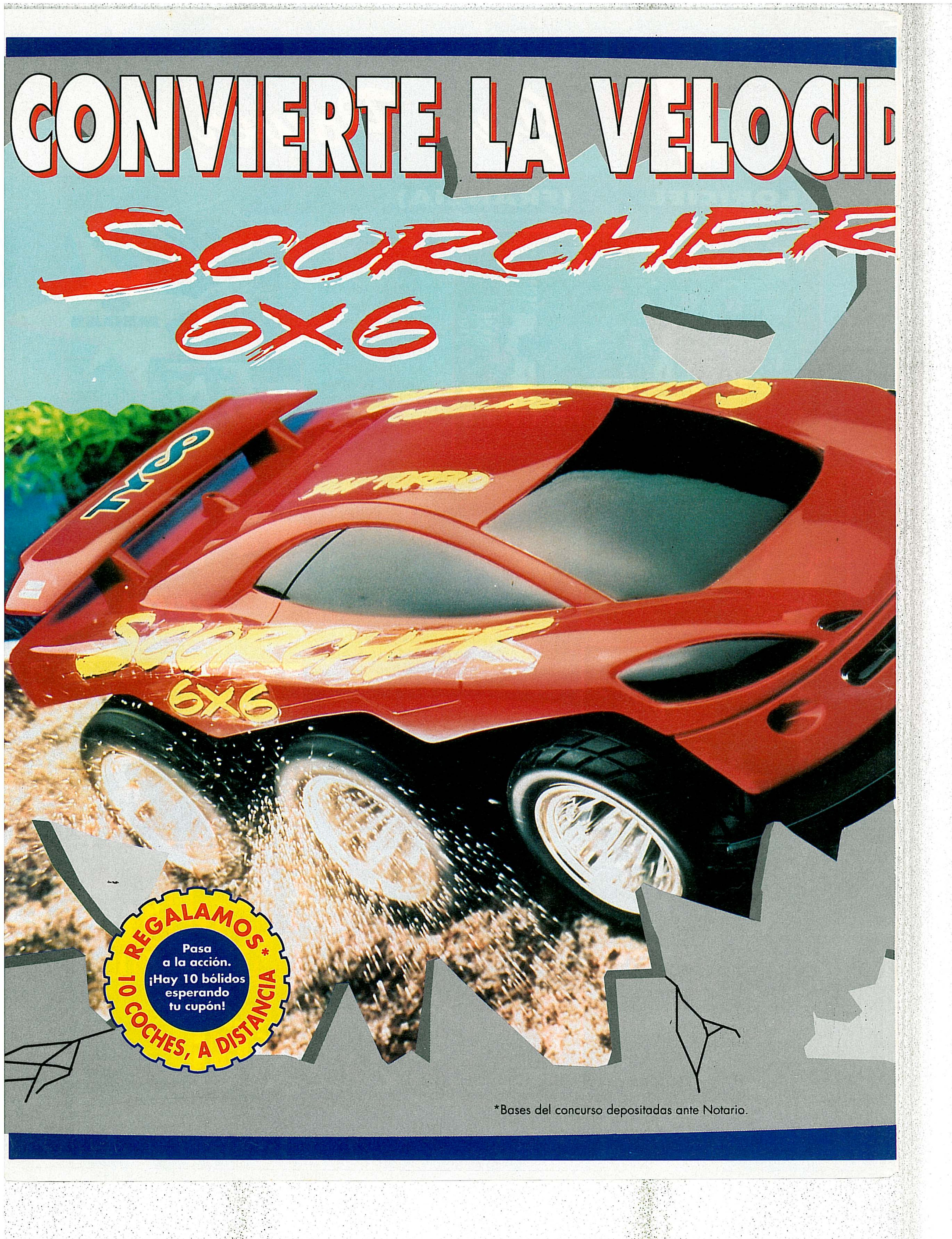








La gran brillantez técnica y la posibilidad de jugar en 3D convierten a JIM POWER en un arcade legendario.



CONVIERTE LA VELOCID
SCORCHER
6X6
SCORCHER
6X6
REGALAMOS
10 COCHES, A DISTANCIA*
Pasa
a la acción.
¡Hay 10 bólidos
esperando
tu cupón!
*Bases del concurso depositadas ante Notario.

DAD EN ESPECTÁCULO

¡PASA A LA ACCIÓN!


SUPER VELOZ!


GIROS DE 360° A TODA VELOCIDAD


MEGA POTENCIA!

Tantas horas practicando con los simuladores de los videojuegos, te habrán convertido en un mago de los reflejos. ¡Ha llegado el momento de ponerlos a prueba con el nuevo Turbo Scorcher 6x6 de Tyco!. Un vehículo futurista de seis ruedas, veloz en carretera y con una increíble tracción en todoterreno. ¡Capaz de dar giros de 360° a toda velocidad!. Además, viene con el pack de baterías de 9,6V y el cargador. No le des más vueltas. ¡Y pasa a la acción!



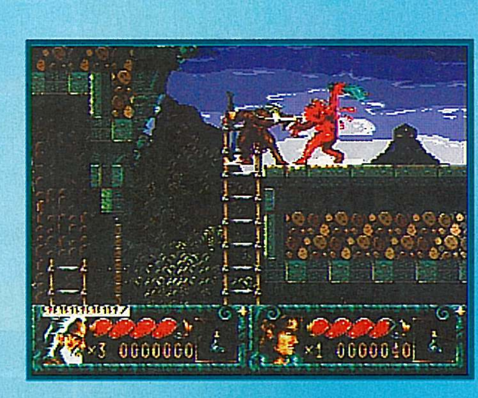




Blades of vengeance

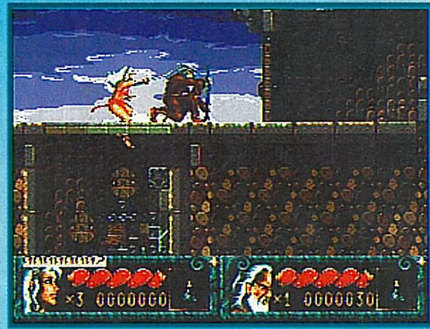
ELECTRONIC ARTS (ESTADOS UNIDOS)

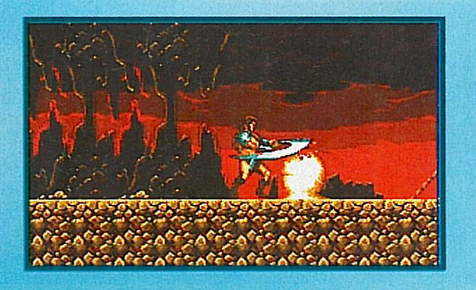
Como un cuento de navidad, **BLADES OF VENGEANCE** retoma las viejas leyendas tolkienianas de guerreros y magos perdidos en tierras encantadas. Aventuras sacadas de los más prestigiosos relatos aúnan sus fuerzas en este cartucho para presentarnos un juego que mezcla numerosas vertientes aventureras. Por un lado, el primer contacto nos recuerda al hit de los Bitmap Brothers vía **Mindscape** para ***Super Nintendo*** llamado GODS, sin olvidarnos del archiconocido RASTAN SAGA de **Taito**. BLADES OF VENGEANCE, por lo poco que hemos podido ver, está lleno de razones para jugarlo, con magias y armas abundantes, ítems recogibles y un mapeado de locura que, por seguir con las similitudes, nos recuerda a otras producciones de **Psygnosis** como FIRST SAMURAI o BEST II, este último también para ***Mega Drive***. Este título, a medio camino entre la habilidad de un arcade y la inteligencia de una aventura, se convertirá en cartucho de culto y guía para futuros lanzamientos.





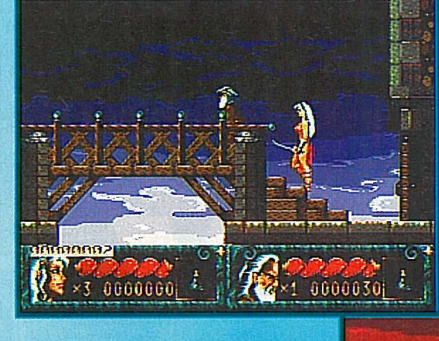




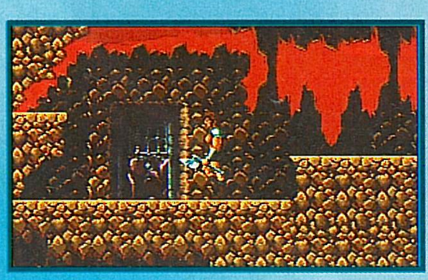


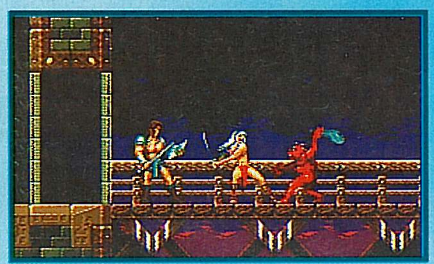






El juego es recomendable por su mapeado, la cantidad de ítems que se han de recoger y por sus muchas magias y armas.







EL CEREBRO DE LA BESTIA — SUPER 16 BITS

Disney's Aladdin

y la Máquina maravillosa

Deseo concedido. Lo has pedido y ya tienes en tu Super Nintendo, Super 16 Bits "Aladdin", la más alucinante aventura de Walt Disney.
Un juego de 16 megas tan real que te parecerá estar viendo una auténtica película de dibujos animados. Por la animación del personaje, la definición de los gráficos y su sorprendente banda sonora, que incluye los superéxitos: "Whole new world" y "Friend like me".
¡Frótate las manos!, saca todo el genio que llevas dentro y disfruta de la magia y genialidad de Aladdin. Tienes en tus manos el inigualable poder de la máquina maravillosa: Super Nintendo.



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

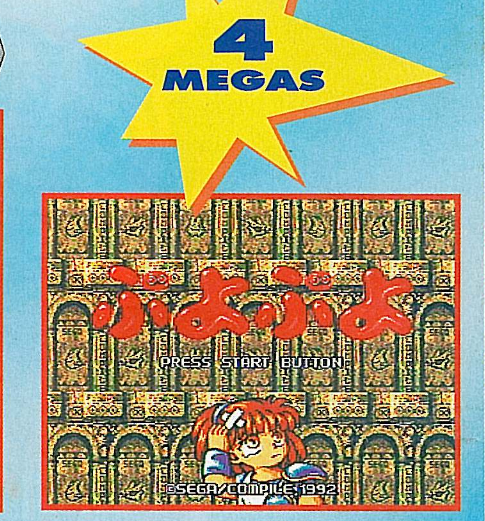


Puyo-Puyo

SEGA/COMPILE (JAPON)

4 MEGAS





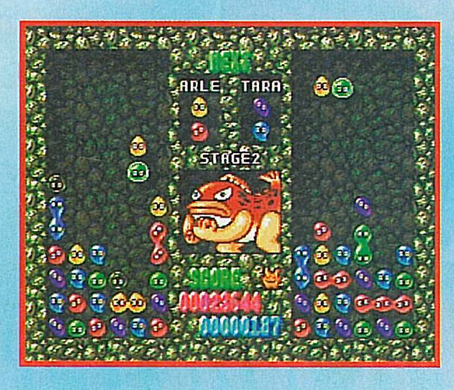
Os presentamos, en rigurosa exclusiva, el juego que está pulverizando las listas de éxitos de Japón, la última creación de esos artesanos del videojuego llamados **Compile**: **PUYO-PUYO**. Los creadores de la saga ALESTE, bajo la atenta tutela de la propia **Sega,** han concebido la más frenética y desternillante variación de COLUMNS que se podría imaginar. La mecánica es exactamente la misma: juntar cuatro o más fichas de un mismo color para lograr que desaparezcan antes de alcanzar el tope de la pantalla. La novedad y la gracia del juego radica en que por cada ficha eliminada, añadiremos una o más piedras al tablero del contrario, con lo que el pique, como podréis imaginar, está asegurado. Cuatro modos de juego distintos, gráficos al mas puro estilo oriental, deliciosas melodías y, sobre todo, mucha diversión se dan cita en uno de los juegos mas refrescantes y atractivos de los últimos tiempos. Este juego llegará a Occidente a finales de año, pero con unos ligeros cambios efectuados por la propia **Sega** para asegurar el éxito del producto. El título provisional es DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE y cambiará la fauna japonesa del juego por el universo de personajes encabezados por Sonic.





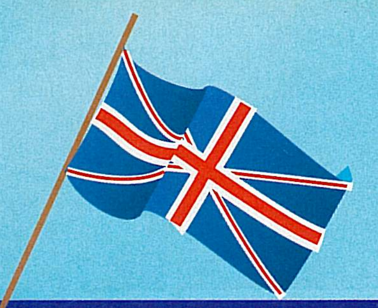
Al conseguir cuatro iconos del mismo color, el contrario se acordará de tí. Sobre su pantalla caerán piedras que estropearán su partida.

Puyo-Puyo está pulverizando records de ventas en Japón. En Europa se conocerá como Dr. Robotnik's Mean Bean Machine.





¡JO,JO,JO!
SEGA
Astérix
BUEEENO...
¡¡CON MEGA DRIVE, SI QUE DAN JUEGO ESTOS ROMANOS!!
¡OBELIX! ¡VEN!
Unitros
Asterix
!?!
Toda la Galia está invadida por los Romanos... ¿Toda? Je, je, je. No contaban con nuestros 2 héroes, capaces de aplastar toda una legión a mamporro limpio.
Elige entre Asterix y Obelix y no te andes con contemplaciones. ¡Golpea! ¡Salta! ¡Agáchate!... Un traguito de poción y... ¡Más energía!.
Pásmate con el Scroll Multidireccional y alucina con las imágenes digitalizadas sacadas del propio comic.
16 MEGAS plagados de la acción más frenética. Y una música original, fuera de serie.
¡Sálvese quien pueda!
TAMBIEN DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



Wiz and Liz

PSYGNOSIS (INGLATERRA)

8 MEGAS

Wiz y Liz son los magos protagonistas de este rapidísimo arcade. La misión consiste en devolver a los wanbbits a su planeta de origen. Para cumplir este cometido, es necesario atravesar numerosos enclaves donde la tarea radica en completar unos conjuros con las letras que arrojan los wanbbits al pasar por encima de ellos, rescatar a los seres cautivos y regresar a la puerta de entrada antes de finalizar el tiempo fijado. Para hacer las cosas más sencillas, los wanbbits, además de letras, arrojan otros objetos y condimentos. Con ellos, y una vez en el campamento, los protagonistas pueden realizar pócimas mágicas que permiten participar en juegos, entrar en la tienda y multiplicar la puntuación. Los gráficos destacan por su colorido, pero principalmente por la gran rapidez que adquieren los movimientos de los personajes. Además, se incluye la opción para dos jugadores y la de enfrentarse a enemigos de final de fase, tras superar los ocho planetas que forman cada nivel.



Dos jugadores

En caso de que dos jugadores quieran participar de forma simultánea, hay que determinar el número de veces en que se van a enfrentar. Cada pelea consiste en completar un planeta. El vencedor es el que antes logre vencer en más de la mitad de los emparejamientos fijados.



BOSQUE





DESIERTO



HIENA



LUNA



MINA

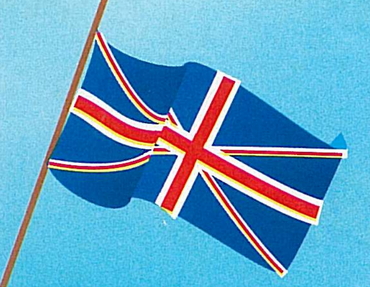


NIEVE









Puggsy

PSYGNOSIS (INGLATERRA)

8 MEGAS

Puggsy, un aventurero alienígena, se pierde en uno de sus viajes espaciales y los habitantes de la ciudad de Raclantis le retienen la nave. Para recuperarla y regresar a casa, Puggsy debe recorrer 51 niveles recogiendo objetos que tienen condiciones reales y que están atraídos por la fuerza de la gravedad.
Los gráficos del juego destacan por su colorido, que constituye un complemento idóneo para un juego sensacional. Este cartucho es tan atrayente que invita a jugar una y otra vez. El descanso se convertirá, entonces, en un auténtico lujo. Ya lo comprobaréis.













El objetivo del juego es recuperar la nave espacial y volver a casa sano y salvo.

SORTEAMOS 50 GAME GENIE PARA TU NES

SUPER JUEGOS y Famosa te ofrecen poderes infinitos. Con sólo contestar correctamente a las siguientes cuatro preguntas, participarás en este concurso y podrás conseguir una Game Genie gratis.



1.-¿Qué es exactamente una Game Genie?
- A: Un joystick especial con velocidad extra en las baterías
- B: Un adaptador que permite utilizar los juegos de otras consolas en la Game Boy.
- C: Un periférico que permite introducir cómodamente trucos en todos tus juegos favoritos.

2.- ¿Cuál de estas posibilidades no está al alcance de una Game Genie?
- A: Obtener vidas o energía infinita en los mejores juegos de la Game Boy.
- B: Jugar con tu portátil sin ponerle pilas durante más de veinticuatro horas.
- C: Elegir el nivel de comienzo de un juego con sólo introducir el código correspondiente.

3.- ¿Dónde se conecta la Game Genie?
- A: En el mismo lugar donde se conectan los cartuchos.
- B: En el compartimento donde habitualmente se colocan las pilas
- C: Abriendo la Game Boy y haciendo una conexión en los interruptores internos.

4.- ¿Qué conocida empresa distribuye la Game Genie en España?
- A: Fujitsu
- B: Famosa
- C: Motorola

CUPON

Tacha la letra que estimes correcta en cada una de las preguntas
1: A B C 2: A B C 3: A B C 4: A B C

Nombre..
Dirección..
Población..
Provincia..
C. Postal..
Teléfono...

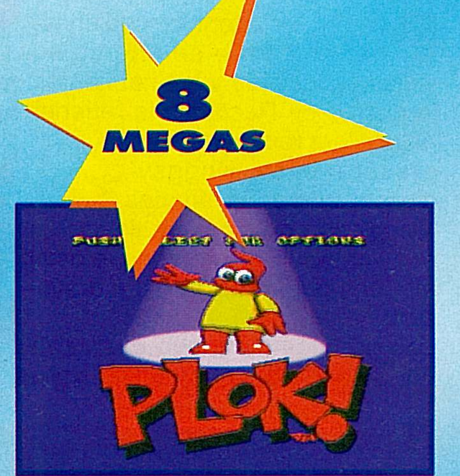
Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales.
Revista SUPER JUEGOS.
c/ O'Donnell, 13. 28009 Madrid.
Por favor, escribe en una esquina del sobre las palabras Game Genie.



Plok

TRADEWEST & SOFTWARE CREATIONS





Después de la excelente acogida en todo el mundo de la gran aventura isométrica EQUINOX, los intrépidos muchachos de **Software Creations** (creadores de obras como SOLSTICE, SUPER OFF ROAD y SPIDERMAN X MEN) están dispuestos a batir nuevos records de calidad y prestigio gracias a su más reciente creación, **PLOK**. La perfección técnica alcanzada, el colorido, las músicas y el alucinante control del simpático protagonista le convertirán, sin duda alguna, en uno de los mejores juegos de plataformas jamás creados para ***Super Nintendo***. Y si no, al tiempo. **PLOK** tendrá que recorrer 64 fases (¿no está mal, verdad?) en busca del misterioso ladrón de banderas plokianas, trasladándose por numerosos parajes de Cotton Island, por recónditas fases de bo-



LOS CREADORES

Original concept and design
A Software Creations game
Music and Effects
Executive Producers



PAUSA PLOK



Los disfraces de Plok

Los enormes paquetes de regalo contienen sabrosas sorpresas en forma de disfraces. Plok se convertirá en bombero con manguera incluída, en un boxeador de fuertes puños, en cazador trabuquero o en un poderoso androide equipado con un lanzacohetes tetradimensional.





(REINO UNIDO)

nus, por las cuevas de Plakland o por las abundantes fasecillas secretas que encontraréis a lo largo del extenso mapeado. Por cierto, uno de los momentos cumbre del cartucho recrea las aventuras del padre de Plok en perfecto blanco y negro y con una banda sonora casi de cine mudo. Estas son algunas de las maravillas que acompañan a la nueva producción de **Software Creations**, apadrinados por **Tradewest**. Pero esto no acaca aquí, porque este arcade platafórmico esconde en su interior mil y un secretos que pronto descubriremos para ti. Mientras, sigue soñando con Plok.

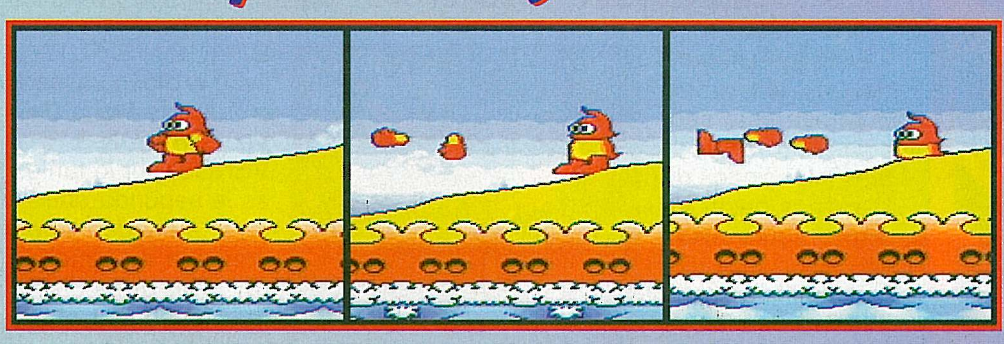
¡End of level Bosses!



Tras recorrer una generosa cantidad de fases, tendrá lugar el inevitable choque contra los guardianes finales. Aquí podéis ver a los Bobbin Brothers lanzando dientes de ajo y maldiciones en creolé contra el dinámico Plok.

¡Puños fuera!

Para defenderse del incesante ataque enemigo y para realizar todo tipo de acciones, Plok lanzará uno a uno los cuatro miembros más importantes de su cuerpo: los dos brazos y las dos piernas. No os preocupéis porque, instantes después, las extremidades volverán a reunirse de nuevo en su cuerpo. Un divertido, original e impecablemente realizado, método de defensa y ataque.







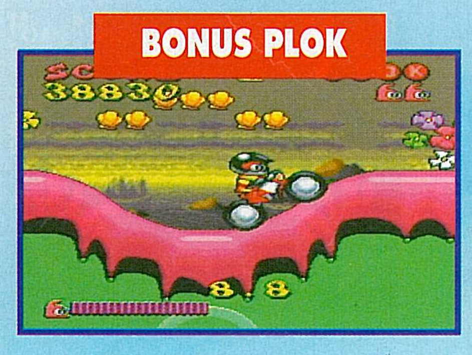


Aprendiendo

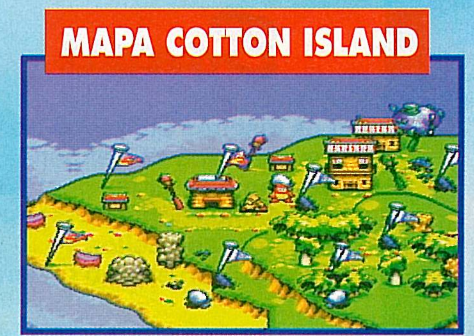
Si sois pacientes y observáis durante unos minutos la pantalla del televisor, un curioso método de aprendizaje nos mostrará todo lo que hay que saber para sacar al cartucho el máximo partido, trucos, consejos y la oportunidad de ver al protagonista en acción.



BONUS PLOK



MAPA COTTON ISLAND





Dragon's Revenge

TENGEN (ESTADOS UNIDOS)





8 MEGAS





Este es el segundo cartucho que pisa esta sección con indudables intenciones de hacernos pasar incontenibles ratos de placer. Este pinball continúa con la prestigiosa saga iniciada para ***Turbografx*** por **Naxat** con ALIEN CRUSH y continuada, posteriormente, por DEVIL'S CRUSH. Es precisamente esta última parte la que, bajo el nombre de DRAGON'S FURY, llegó el otoño pasado a nuestras ***Mega Drive***. DRAGON'S REVENGE, por lo tanto, es la segunda entrega y, a imagen y semejanza de aquella, un *look gore* de lo más tenebroso, inunda todas sus pantallas.

En esta ocasión, los circuitos han sido ampliados con nuevas secciones y rampas para deleite de un público acostumbrado a enemigos surgidos del más allá que estorbarán todos nuestros movimientos. Las pantallas de bonus, escondidas a lo largo y ancho del juego, son ciertamente bonitas, con dibujos que no desentonan con el estilo general. Este juego es, en suma, un pinball más, en lo que hemos pronosticado como la reconversión de todos los clásicos callejeros de **Williams** (o quien sea) para consola. Estaremos a la espera.



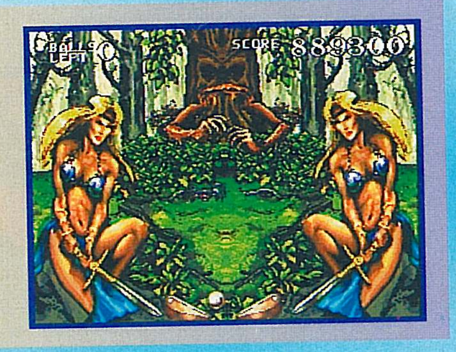






Bonus

Los diseños utilizados por los creativos de Tengen para ambientar las pantallas de bonificación de Dragon's Revenge son bellos y acordes con el tono general.



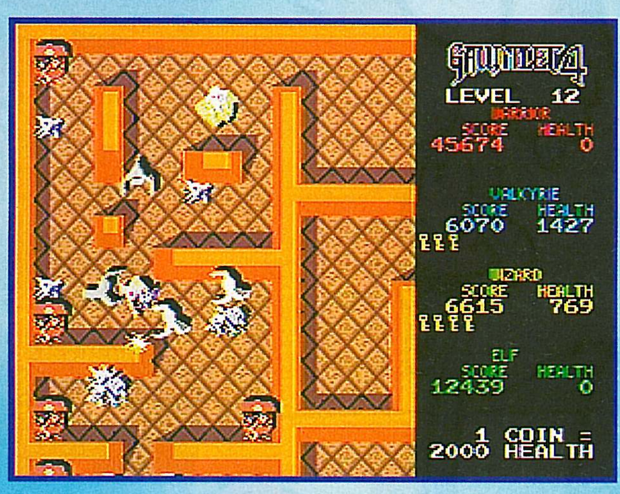


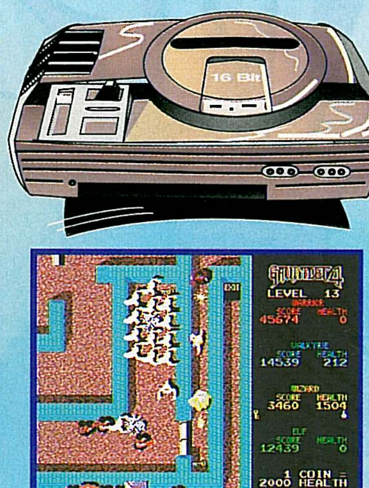
A SEGA
BEEP...BEEP...
¿TRAMPAS A TI?
DESERT DEMOLITION
6500
FREE BIRDSEED!
FREE!
GUN POWDER
LOONEY TUNES
ROAD RUNNER
Este pendenciero coyote no sabe ganar sin hacer trampas.
Lo intentará todo con tal de atraparte. Piedras, robots, artimañas... ¡Va a por ti!.
Demuéstrale por qué te llamas Correcaminos.
Zámpate todas las semillas que encuentres y si intenta seguirte...
¡Pon tierra por medio!. Piérdete por túneles secretos
y pasadizos. ¡Acelera por un tubo!.
Házte invencible, consigue vidas extra o ¡Supervelocidad!.
Este juego va a levantar polvareda.
SEGA
ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.!
Y próximamente en MEGA DRIVE.
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

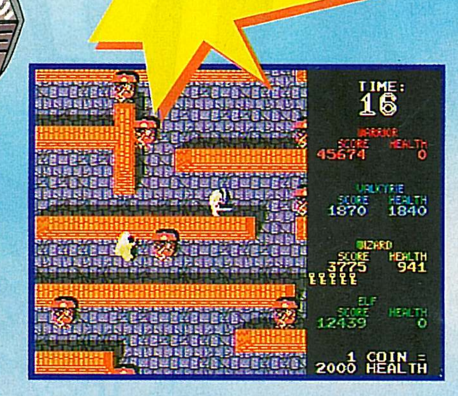


TENGEN **(JAPON)**

8 MEGAS



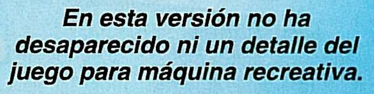




Corría el año 1985 cuando la poderosa **Atari** introdujo en los salones recreativos de medio mundo la que sería una de las máquinas mas legendarias y populares de todos los tiempos: **GAUNTLET**. Ocho años después, **Tengen Japón**, una de las muchas ramas de **Atari**, ha sido la encargada de convertir lo que fue todo un fenómeno de masas en una de las mejores conversiones que la ***Mega Drive*** jamás pudo imaginar. Ni uno sólo de los elementos originales ha desaparecido en este pequeño cartucho de tan sólo ocho megas, aprovechados al máximo. **Tengen** ha conseguido meter en el juego las voces digitalizadas de los personajes, además de los continuos comentarios del Dungeon Master y amenizar este cóctel con unas preciosas melodías. Pero, quizá lo mas destacable de **GAUNTLET 4** es la posibi-

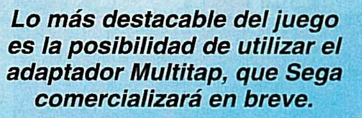






En esta versión no ha desaparecido ni un detalle del juego para máquina recreativa.

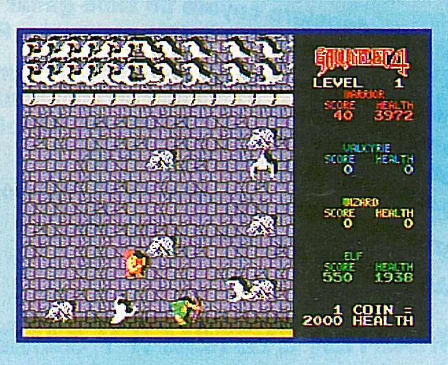




Lo más destacable del juego es la posibilidad de utilizar el adaptador Multitap, que Sega comercializará en breve.



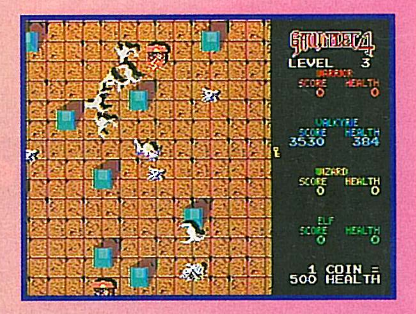


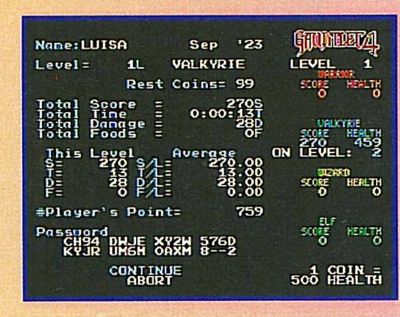


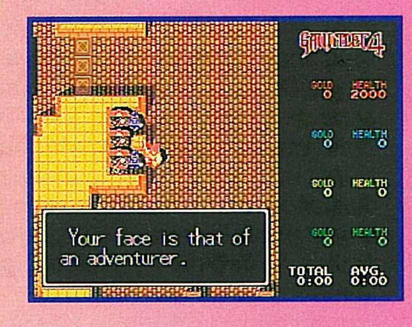
Cuatro juegos en uno

Además del modo Arcade original del juego, los programadores de Tengen han creado tres posibilidades de juego nuevas, en exclusiva para la versión *Mega Drive*: Quest Mode, Duel y Record. Quest Mode es un juego de rol en el que el jugador, además de luchar con los enemigos de siempre, podrá comprar armas, resolver acertijos o hablar con la gente del castillo. El modo Duel es para dos jugadores. El modo Record es exacto al modo original, pero con la diferencia de que podemos personalizar a nuestro luchador dándole un nombre y una fecha de nacimiento. Además, se puede guardar la partida gracias a unos prácticos passwords.









lidad de usar el adaptador Multitap que ***Sega*** sacará en breve al mercado. Con él, el número de jugadores pasa de dos a cuatro, a imagen y semejanza del juego original. De igual modo es posible elegir entre los cuatro personajes de la máquina y sus características propias: el Bárbaro y su fuerza; la Walkiria y su armadura; el Elfo y su arco; y, por último, el Brujo y su inmenso poder mágico. Tesoros, jarras de sidra y pociones son el objetivo a conseguir en cada nivel, constantemente invadidos por fantasmas, trasgos, demonios de fuego y fauna de las mazmorras.

Todo esto y mucho más es **GAUNTLET 4**, la última versión de un clásico de toda la vida cuya fecha de lanzamiento se sitúa en el próximo mes de diciembre.

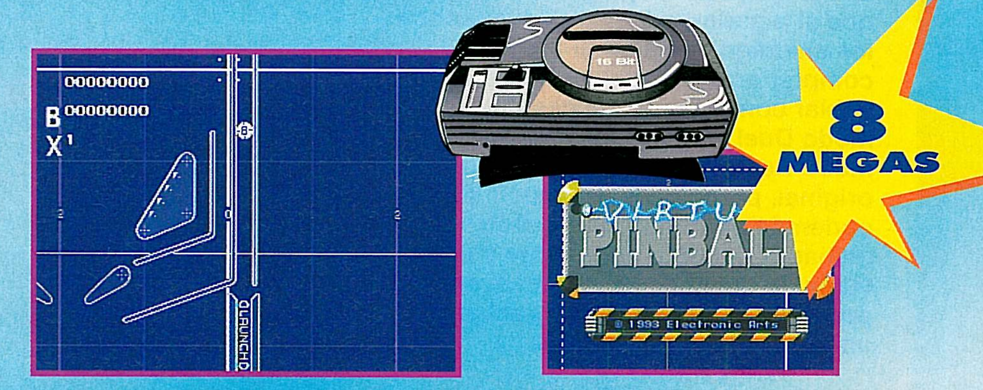
SUPER PREVIEWS

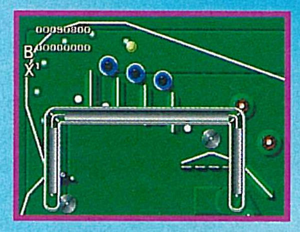


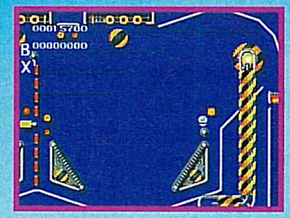
Virtual Pinball

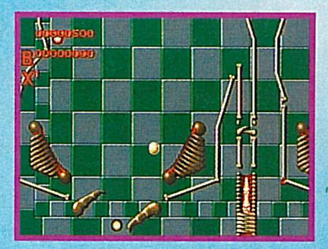
ELECTRONIC ARTS (ESTADOS UNIDOS)

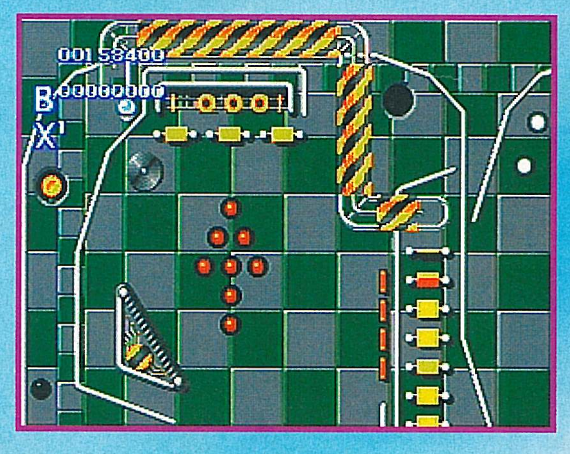
El resurgir de los pinball es toda una realidad. Tras muchísimos años alimentando ilusiones, estas *máquinas del millón* regresan a las ***Mega Drive*** guiadas por el exitoso paso de CRÜE BALL de **EA**.
Este juego permite rediseñar hasta siete circuitos, y posee curiosas inclusiones, como diferentes tipos de bolas (metal, mercurio o goma) y estilos de tableros (clásicos, *gore* –tenebrosos– y cibernéticos).
Los circuitos, la velocidad de la bola, los fondos de pantalla o la ambientación musical son los caminos por donde transita la conversión de estas máquinas callejeras al mundo de las consolas.
VIRTUAL PINBALL se incluye en esa doble moda de utilizar la mítica palabra virtual, para definirnos el control total que el usuario ejercerá sobre todas las partidas que realice. Además, este cartucho se mete de lleno en esa vorágine de *flippers* que, a buen seguro, comenzarán a ser versionados desde los recreativos hasta nuestros hogares sin ningún tipo de reparo.
Es sólo una impresión, pero creemos que dentro de poco disfrutaremos con títulos como LAST ACTION HERO, TWINLIGHT ZONE, STAR WARS o BUDOKAN en versión pinball para consolas.

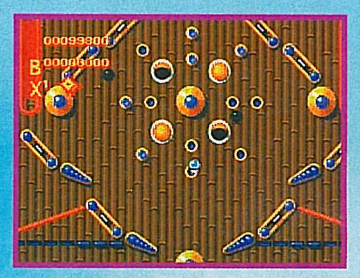




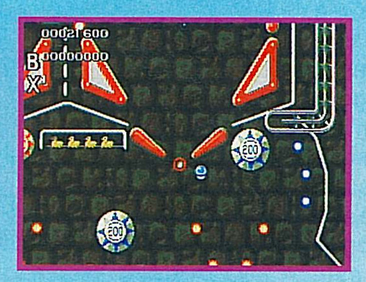


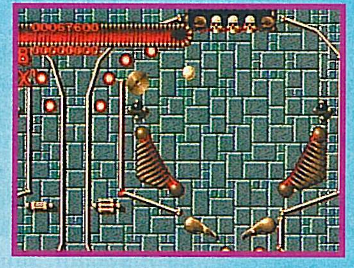




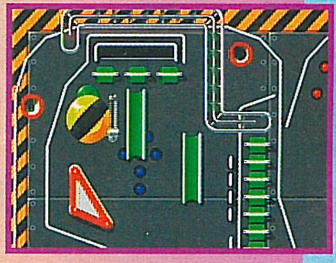


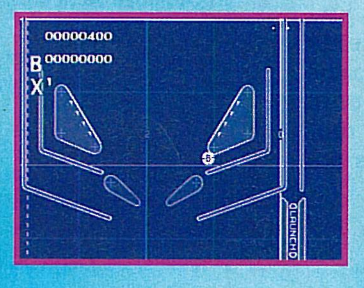
El jugador puede elegir la bola (mercurio, goma, o metal) y el tablero (clásico, gore o cibernético).



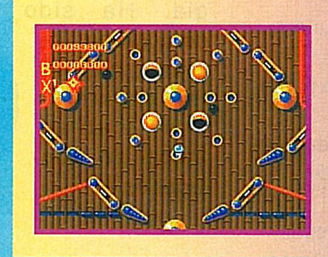


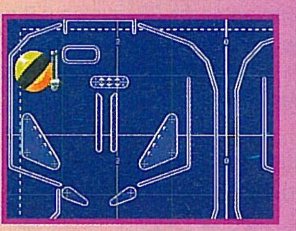
Virtual Pinball, a diferencia de otros juegos de este tipo, permite crear hasta siete modelos de pantallas diferentes. Por variedad que no quede.



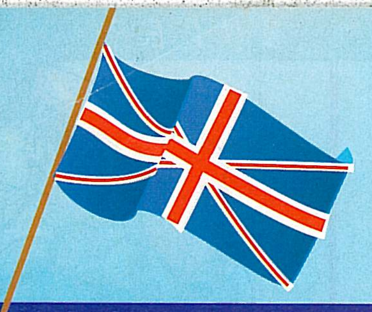









TURBO
INSUPERABLE
STREET FIGHTER II' ™
TURBO
Nintendo
CAPCOM
SUPER NINTENDO
SUPER NINTENDO ™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®



Zool

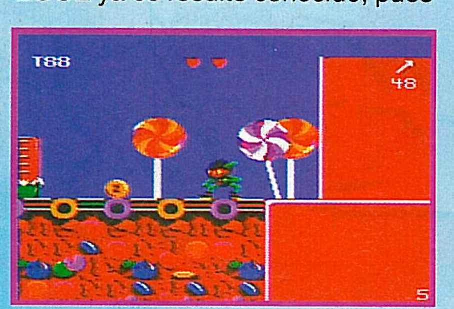
GREMLIN GRAPHICS (INGLATERRA)

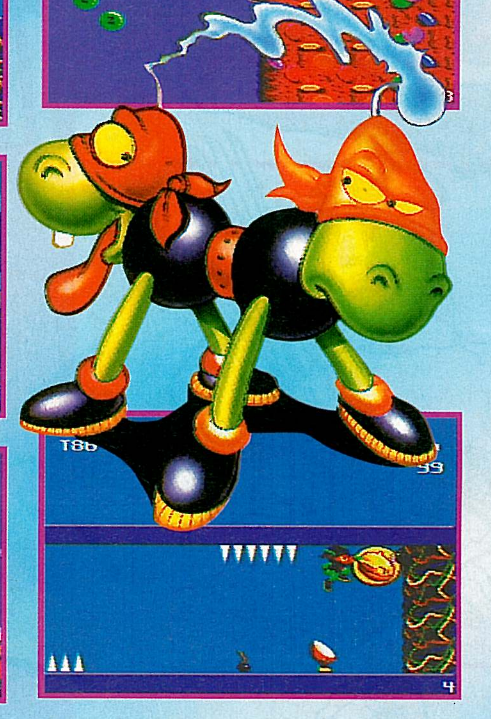


2 MEGAS

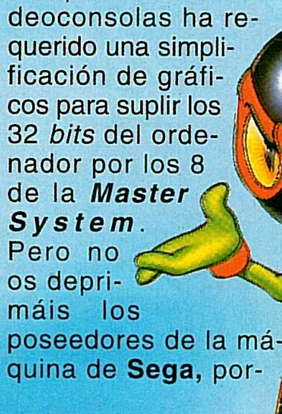
En este nuevo cartucho, que será lanzado al mercado en un par de meses, se pueden apreciar bastantes reminiscencias del famoso SONIC en cualquiera de sus versiones. **Sega** ha apostado por este juego, aunque, en el fondo, sepa que la hormiga Zool vaya a ser una dura competidora con la archifamosa mascota Sonic, estandarte y guía de la casa estadounidense.

Es probable que el nombre de **ZOOL** ya os resulte conocido, puesto que está disponible para ordenador desde hace algo más de un año. Su aparición en el mundo de las videoconsolas ha requerido una simplificación de gráficos para suplir los 32 *bits* del ordenador por los 8 de la ***Master System***. Pero no os deprimáis los poseedores de la máquina de **Sega**, porque no está descartada la idea de lanzar una miniadaptación de este cartucho que, con toda certeza, tendrá numerosos seguidores. Por último, cabe destacar que la empresa española *Chupa Chups* ha realizado una extraordinaria inversión al patrocinar este juego, que cuenta con bastantes papeletas para alcanzar el éxito.





Esta hormiguita podría retar sin problemas al puercoespín Sonic tanto en velocidad como en saltos de altura







El colorido de los gráficos mantiene ocultos algunos pasadizos que te facilitarán la recogida de las pastillas de chocolate.



CUANDO QUIERAS.
Mañana, tarde y noche.
DONDE QUIERAS.
Tierra, mar o aire.
Campo o ciudad. Donde
vaya tu bolsillo, irá tu GAMEBOY.
COMO QUIERAS.
Solo, en pareja
o hasta cuatro
amigos juntos.
CUANDO QUIERAS
Ahí tienes tu GAMEBOY,
el número uno en la lucha
contra el aburrimiento.
Con juegos top en diversión,
de deportes, de acción,
de aventura, arcades,
de rol... TU ELIGES.
Nunca tanta
diversión
ocupó tan
poco espacio.
DONDE QUIERAS
COMO QUIERAS
AHORA DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO
GAMEBOY
Nintendo
NINTENDO ESPAÑA, S. A.
Pº de la Castellana, 39 - 28046 MADRID



TMNT TOURNAMENT FIGHTERS



Mega Drive: lucha

Con pizza, pero sin pausa

Las tortugas más ágiles de todos los tiempos regresan al mundo de las consolas, pero al más puro estilo STREET FIGHTER 2. Los personajes de la popular serie televisiva vuelven a la carga con movimientos impresionantes aprendidos del maestro Astilla.

¡¡ KOWABUMGA !!



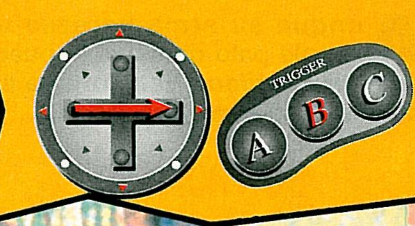
El argumento del juego es cualquier cosa menos original. Por enésima vez, las tortugas y sus compañeros de aventuras deberán rescatar a su maestro de las garras del malvado Krang. Este ruin personaje, procedente de otra dimensión, se ha propuesto enfadar a nuestras protagonistas, y a fe que lo está consiguiendo.
Pese a las enseñanzas del profesor Astilla, sus aventajadas discípulas van a tener serias dificultades para superar los escollos planteados por su eterno adversario. Afortunadamente, estas tortugas tienen recursos para todo y nunca faltan las dosis de humor imprescindibles para llevar a buen puerto la misión encomendada. Desde luego, estas jóvenes luchadoras han comprendido a la perfección el viejo refrán de "a mal tiempo, buena cara".

SISYPUSH

En tiempos fue un experto samurai. Ahora, se ha convertido en un escarabajo, debido a un líquido mutógeno.

FLYING ATTACK

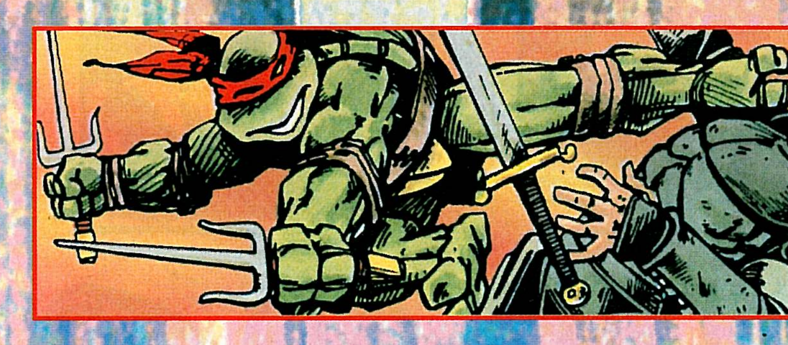














LEONARDO

Dispone de dos katanas afiladas con láser. Conoce numerosas técnicas de combate y posee tres magias espléndidas.





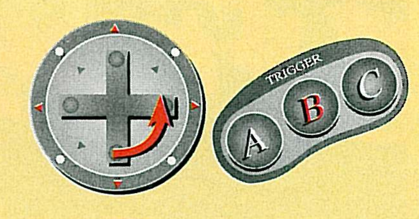


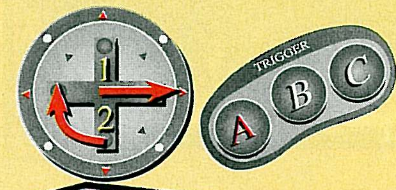


FLYING DRAGON











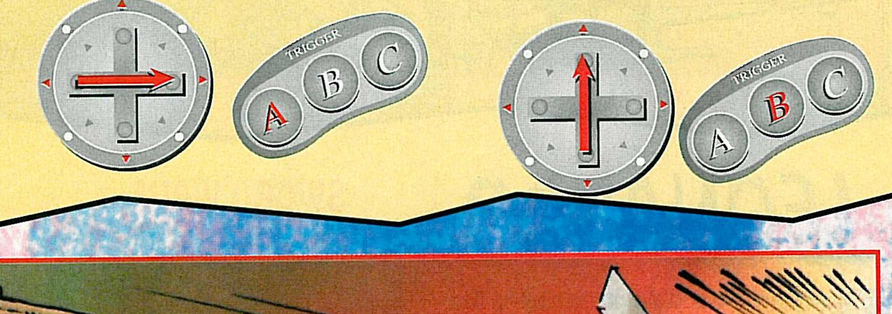
DONATELLO

Aunque su arma parezca un simple palo de escoba, puede resultar mortífera. Esta tortuga sabe lo que se trae entre manos.

BO TRASHING

BO SONIC

BO THUMBER



Krang ha creado una serie de androides, réplicas exactas de nuestras amigas, para fomentar un absoluto caos en la Tierra. En fin, se acabó la paz en el mundo subterráneo y otra vez las tortugas deben combatir a su eterno enemigo. Como diría Michaelangelo: "esta vida de héroes es muy dura, coleguilla".
Los gráficos del juego no son maravillosos, pero cumplen perfecta-







RAY FILET



Su gran tamaño le impide moverse con rapidez. Sin embargo, sus ataques son demoledores y, además, tiene alas que le permiten ejecutar saltos prodigiosos.

HIGH FREQUENCY



HEAD BUTT

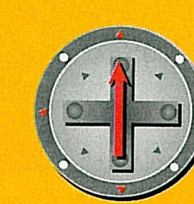


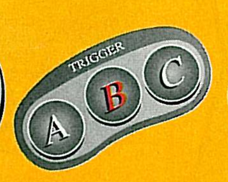


FLYING BODY PRESS









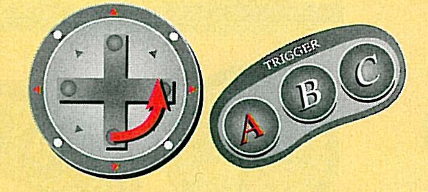


RAPHAEL

Si de algo está orgulloso Raphael, es de combinar la belleza de sus golpes con una potencia de ataque extremecedora.

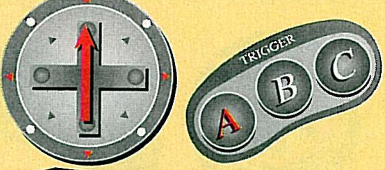
THROW SAI





SAI CLASH

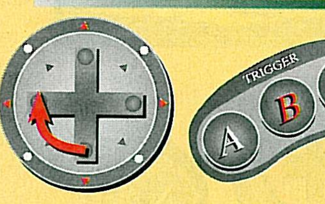




DRILL ATTACK











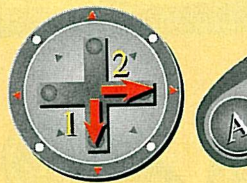


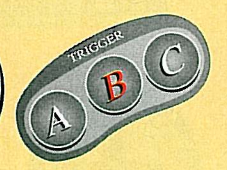
MICHAELANGELO

Si recibes un golpe con los nunchakus de esta joven tortuga ninja, no tendrás dedos suficientes para contar las estrellas.

NUNCHAKU DASH

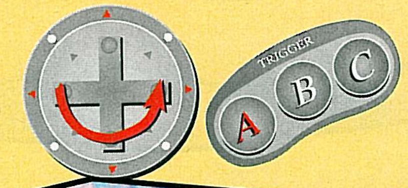






N. HURRICANE



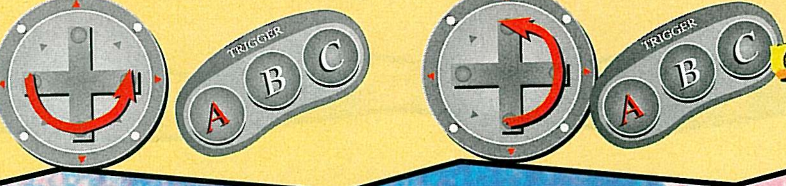


AERIAL BLAST









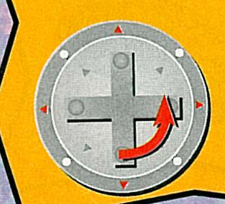


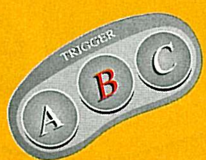
CASEY JONES

Utiliza un palo de hockey como arma, aunque sus bombas de tiempo también son perjudiciales para la salud, del contrario claro está.

SHOOT BACK



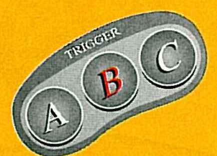




STICK LARIAT



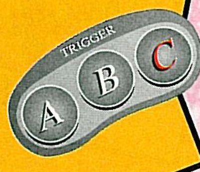




TIME BOMB





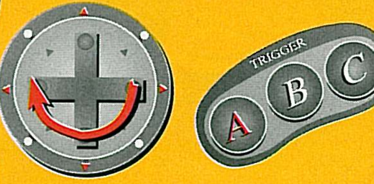


APRIL

Estuvo una temporada bajo el entrenamiento del maestro Astilla y ya no es aquella tímida reportera de televisión. Sus brazos y piernas son armas letales.

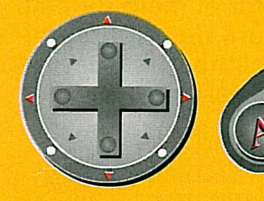
ELBOW ATTACK





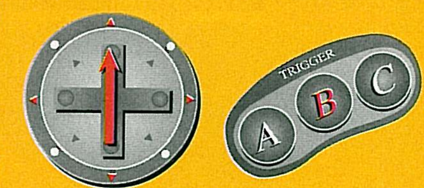
SCRATCH





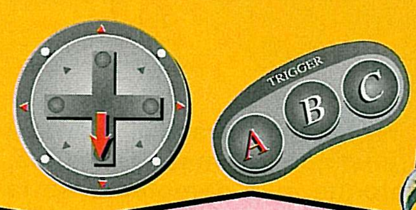
NINJA ATTACK





NINJA BACK DROP









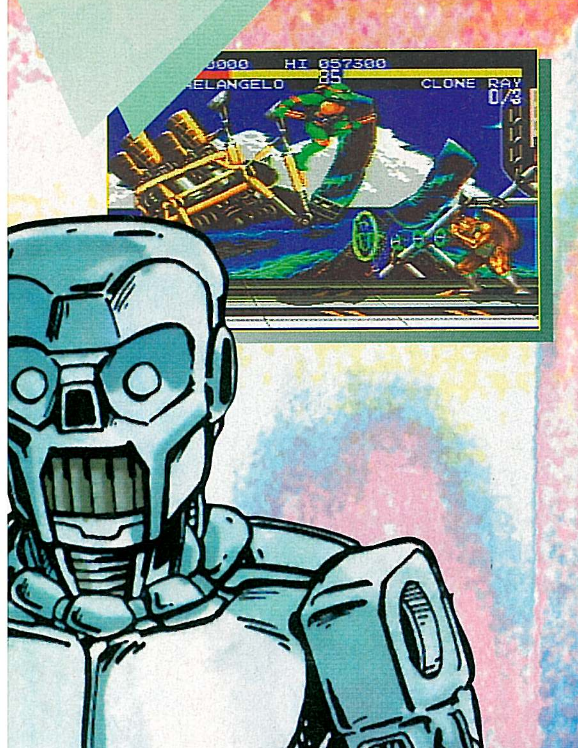




mente y no desentonan del buen nivel general observado en este cartucho. Por el contrario, el sonido es magnífico y te ayudará a sentirte plenamente identificado con los protagonistas.

Sin embargo, la nota más sobresaliente viene determinada por los nuevos movimientos de los personajes. Pese a los dos botones del mando, el número de opciones y de golpes es elevado, ya que se ha utilizado, a la hora del combate, el

ENEMIGOS FINALES



La diversión no ha hecho más que comenzar. Después de superar los primeros obstáculos, las tortugas y sus infatigables aliados van a tener que enfrentarse a enemigos despiadados, que añaden nuevas emociones al cartucho. Por supuesto, Krang está a la cabeza del "encantador" grupo.

KRANG

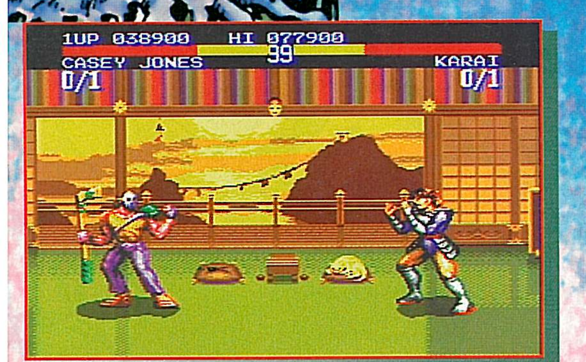
Una vez dentro del Tecnódromo, tendrás que luchar con Krang. Por cierto, el malo de esta película no cesará de lanzarte misiles de gran calibre, procedentes de sus brazos y piernas.







KARAI



Una experta karateka, acérrima enemiga del maestro Astilla. Su ataque más demoledor es la popular flecha de fuego.













TRICERATON

Es un humano que, gracias al líquido mutógeno, se unió a un triceratop, logrando de este modo magníficos poderes.









sistema de presión, esto es, cuanto más tiempo tengas pulsado el control de puño o patada, mayor potencia adquirirá el impacto. Además, combinando el mando y los botones, conseguirás golpes más rápidos y suaves, o bien, más lentos y demoledores, según tus preferencias.
Algunas magias son impresionantes y también muy graciosas. Destacan fundamentalmente tres: la bomba de Casey Jones, los gritos de victoria de los protagonistas y la opción de retar a los contrincantes con el botón C.
En resumen, se puede decir que este es un cartucho divertido e interesante que no te defraudará en ningún momento; un juego de lo más animado.

CARLOS F. MATEOS



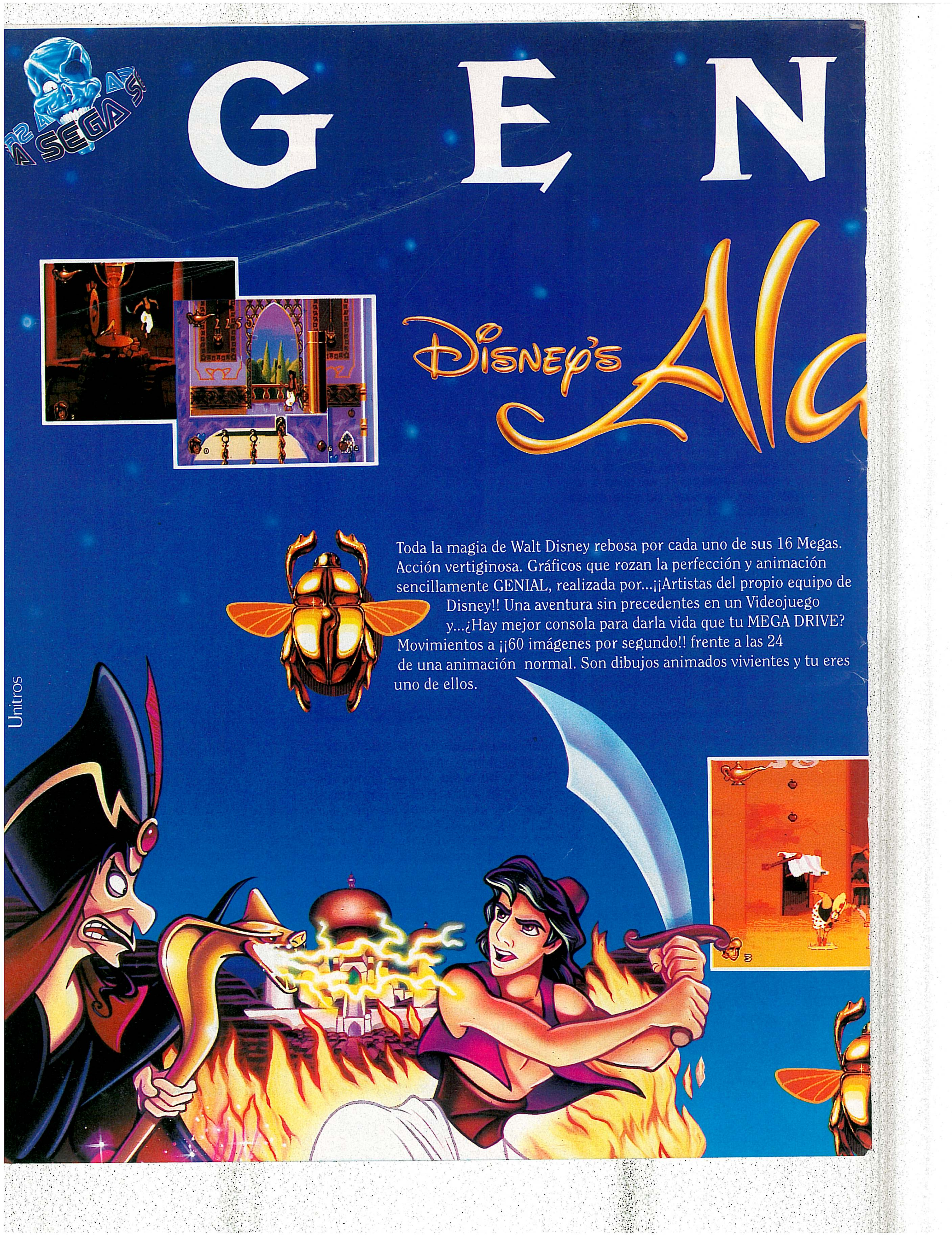
KONAMI
(KONAMI)
MEGAS: 6
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 1
FASES: 11
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	83
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	84

- Puedes manejar a tus personajes favoritos del cómic.
- Las magias son muy divertidas.
- Los escenarios son verdaderas obras de arte.
- El argumento es repetitivo. Con el tiempo, se sabe lo que va a suceder.
- La música resulta casi inexistente.

TOTAL 91

Era inevitable que las populares tortugas disfrutasen, por fin, de su propio juego al más puro estilo STREET FIGHTER II.


GEN
Disney's Ala
Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megas. Acción vertiginosa. Gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...¡¡Artistas del propio equipo de Disney!! Una aventura sin precedentes en un Videojuego y...¿Hay mejor consola para darla vida que tu MEGA DRIVE? Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Son dibujos animados vivientes y tu eres uno de ellos.
Unitros

I A L

iddin

Vuela en alfombra mágica, usa tu espada y rebana a los guardianes del Sultán. ¿Y el genio? Tranquilo. Velará tus pasos desde lugares invisibles. ¡¡Házte el amo!! Apúntate al estreno más esperado de la temporada. Te dejará sin aliento.

"Uno de los juegos de acción visual más sorprendente del mercado."

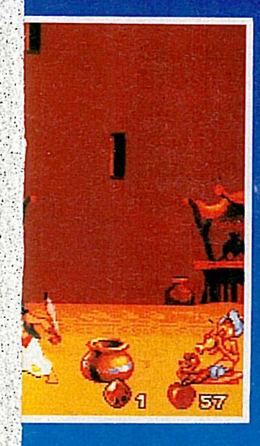
"Una joya del Videojuego."

(Press preview)

PROXIMAMENTE EN: MASTER SYSTEM Y GAME GEAR.

SEGA MEGA DRIVE
Disney's Aladdin
16-BIT CARTRIDGE
Virgin

Virgin Games is a trademark of Virgin Enterprises Ltd. Disney characters, artwork and music © The Wall Disney Company
Academy Award is a registered service mark and trademark of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences







MR. NUTZ

Poco ruido y muchas nueces

Super Nintendo: plataformas

Todo en Mister Nutz, la última gran aventura de Ocean, está pensado para convertir un maravilloso arcade de plataformas en el más perfecto, bello y jugable cuento de hadas que podáis imaginar.

La popular e invariable Ocean parece haber encontrado, tras algún ligero traspié en forma de ROBOCOP 3, LETHAL WEAPON o COOL WORLD, la fórmula mágica para programar maravillas tecnolúdicas para Super Nintendo. Tras disfrutar con ese *tour de force* audiovisual llamado ADDAMS FAMILY 2 y el excelente JURASSIC PARK, sin lugar a dudas la mejor versión de todas, un bello arcade de plataformas llamado MR. NUTZ entra en escena, dispuesto a encumbrar un poquito más a la prolífica compañía de Manchester. Una vez más las bases son claras y Ocean ha vuelto a repetir el esquema que tantas y tantas glorias le ha supuesto tanto en ordenadores como en consolas: puro y técnicamente im-



FASE 1 — PASEO POR EL BOSQUE

El bosque se presenta ante tus ojos tan bello como misterioso y cuajado de mil y un peligros. Pronto se hará de noche y caminar por estos parajes será aún más peligroso. Atención a los escenarios y al impresionante colorido. Mención especial para el puente colgante y a los cuatro scrolles de los niveles nocturnos.



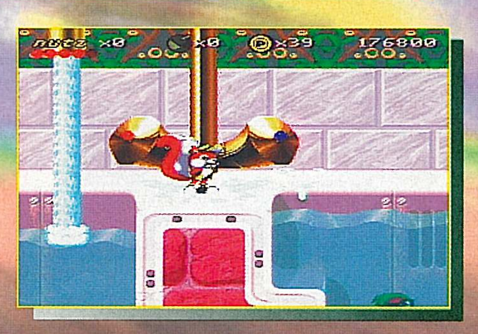






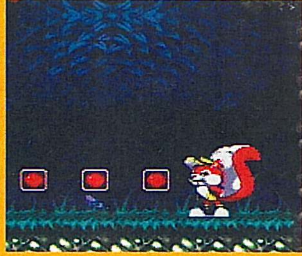






EL ARTE DE ESCONDER







Como en todo buen juego de plataformas, MR. NUTZ esconde cientos de misterios, pasadizos secretos, monedas escondidas, vidas extra, paredes falsas, sillas y peceras corredizas, y hasta sospechosos interruptores de suma utilidad. De tu habilidad y paciencia depende encontrarlos todos.

INMUNIDAD



Repartidas por el mapeado encontraréis unas botellitas mágicas (escasas, por cierto) que proporcionan inmunidad absoluta a Mr. Nutz durante unos valiosos segundos.

pecable desarrollo de plataformas y las dosis de jugabilidad precisas para sumergirnos en un verdadero reto de dificultad, nervios y diversión. Pero esta vez algo ha cambiado, el supraututilizado entorno Ocean ha observado, impávido y orgulloso, cómo las poderosas aptitudes de sus grafistas franceses, han convertido un puro y duro arcade plataformero en el más sorprendente espectáculo de gráficos y colorido realizado hasta la fecha.

BONUS



¡Por fin hemos logrado completar una fase! Ahora podéis relajar vuestros dedos mientras un completo menú de bonus hace un recuento de nuestras habilidades y logros a través del mundo superado. ¿Verdad que el cofre es bonito?



FASE 2 PARQUE DE INTERRUPTORES

Los gigantescos árboles de esta fase pondrán a prueba los reflejos y habilidades de Mr. Nutz. Observad el increíble despliegue de scrolles y el grandioso colorido. El tercer nivel os volverá locos con sus interruptores rojos y la llave oculta que os permitirá entrar en el caserón de la bruja.











UNA COLA BRAVIA



Si pulsamos el botón de disparo mientras Mr. Nutz está agachado, su bella cola roja realizará un mortal barrido horizontal. Recomendada para deshacerse de enemigos cercanos, aunque reviste cierto peligro. Practica este golpe.

FASE 3 EL CASERON DE LA BRUJA

No os dejéis engañar por la bonita decoración de este lugar. La silla y la pecera os plantearán un enigma. Activad la lámpara y subid al desván. Pronto visitaréis la cocina y una poción os permitirá abandonarla por el fregadero. Atención a las tuberías, estropajos y aguas ponzoñosas.











Recordad que este gran grupo de programación se encargó de recrear hace tiempo juegos tan populares para Amiga y ST como IVANHOE (perfecto a nivel gráfico), OPERATION WOLF, BEACH VOLLEY o PANG.
Pero antes de continuar hay que presentar oficialmente a Mr. Nutz, una gran ardilla roja de grandes dotes saltarinas, con muy buena puntería a la hora de lanzar bello-

MONEDAS



Las monedas tienen una doble función. Además de proporcionarnos 50 puntos cada vez que atrapamos una de ellas, nos servirán de recompensa vital (vida extra) si al finalizar la fase hemos recogido todas las monedas.

FASE 4 ENTRE EL SUELO Y EL CIELO

Preparad la brújula porque el camino hacia la salida no será fácil de encontrar. Los murciélagos y las llamas se convertirán en los enemigos más odiados. Tras recorrer tres escenarios volcánicos, saldremos a la luz del día montados en una nube y acompañados por un bello paisaje aéreo.





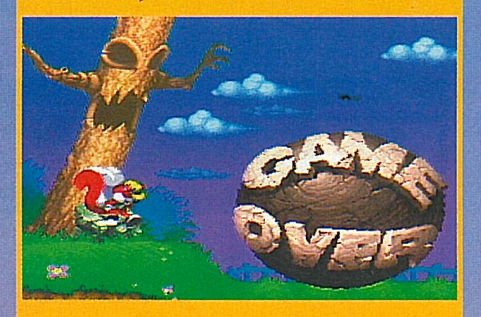








GAME OVER



Cuando se hayan consumido todas nuestras vidas, la temida pantalla de Game Over aparecerá en escena. Si dejamos que la cuenta atrás concluya, seremos partícipes de un efectivo show a base de rotaciones y zoom propios de la consola Super Nintendo.

tas al enemigo y dispuesta a todo por devolver las altas temperaturas a su, antaño, cálido mundo. El temible y peludo Yeti quiere convertir el bello reino de nuestra ardilla en su glacial particular y ha distribuido, a lo largo y ancho del mapa, todo tipo de enemigos y peligros para distraer de aquella manera a todo aquel que se atreva a

MUNICION



Mr. Nutz es un habilidoso lanzador de bellotas. Recoge varios de estos frutos campestres y lánzalos contra el enemigo que peor te caiga. Demostrar así tus habilidades es divertido, útil y totalmente aconsejable. Pero no seas derrochón. Procura guardar unas cuantas para los momentos culminantes.

FASE 5 EL CIRCO DE LA TRISTEZA

Si creéis que circo es sinónimo de alegría estáis totalmente confundidos; esperad a sufrir los ataques de varios payasos y el reencuentro con los pesados pajarillos azules. Explora los escenarios a fondo, para encontrar las puertas transportadoras. Atención a los degradados del cielo.











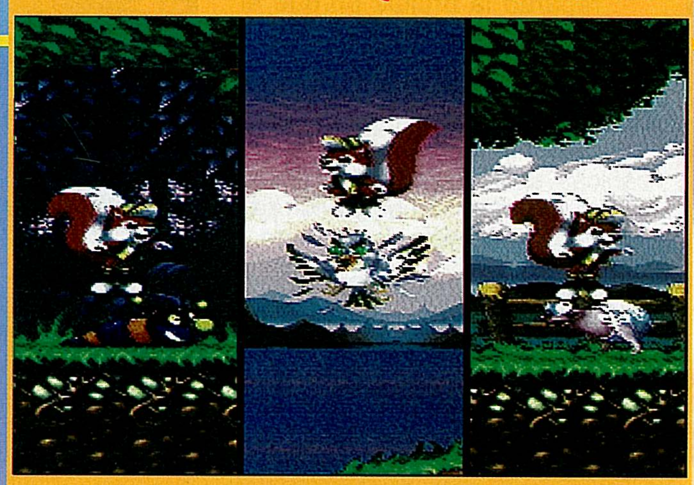


VIDAS EXTRA



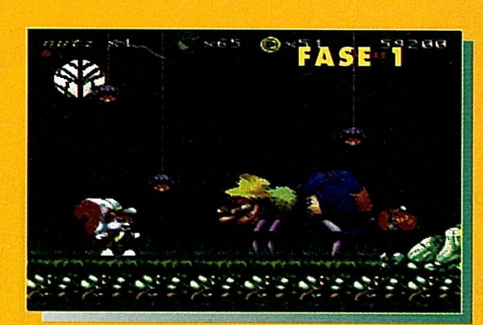
Repartidas por los lugares más recónditos e insospechados del mapeado, encontraréis unas valiosas vidas extra. También podréis conseguirlas, por méritos propios, al alcanzar 30.000, 60.000 y 100.000 puntos.

SALTA, SALTA, PEQUEÑA ARDILLA



Para acabar con nuestros enemigos sin hacer ningún gasto en bellotas, tan sólo tendremos que saltar sobre ellos. Pero cuidado, algunos requieren más de una embestida para ser eliminados.

LOS GRANDES ENEMIGOS DE MR. NUTZ





Tras completar un número variable de niveles, llegará el momento de enfrentarnos a los terribles enemigos fin de fase. Aquí tenéis la plantilla al completo para que os vayáis preparando. Una vez más, los programadores franceses han demostrado su ingenio creando algunas de las criaturas más originales, abominables y perfectas del mundo del videojuego. Mención especial merece la animación y el aspecto del señor araña, las rotaciones de la bruja, la agresividad del pulpo, el tamaño del ogro más agresivo de todos los tiempos, la versatilidad del pequeño payaso y la invulnerabilidad, a prueba de bellotazos, del Yeti.









FASE 6 EN UN LUGAR DEL HIELO

Cuidado con los resbalones porque en esta fase os los vais a dar de todos los colores. Llegar hasta el dichoso iglú os costará alguna desgracia que otra, pero salir de él y alcanzar las cumbres nevadas se convertirá sin duda en una auténtica pesadilla. El Yeti espera impaciente vuestra llegada.











retar al gran coloso blanco.
Seis gigantescos parajes separan a Mr. Nutz de su destino, todos ellos realizados de forma exquisita, con múltiples planos de scroll y un colorido impresionante.
El control del protagonista raya la perfección, lo que convierte a este juego en el más divertido y jugable de todos. Tampoco se puede poner pegas a la banda sonora, que alcanza cotas de brillantez, obligándonos a tararear las melodías.
Si hablamos de dificultad, echaos a temblar, amigos. Tened en cuenta que Ocean siempre asegura meses de diversión y, en este caso, la cosa se complica porque MR. NUTZ no graba partidas ni posee passwords. Por eso, cada vez que perdamos las vidas, volveremos al principio de la fase. Pero tal es la belleza y encanto de este cartucho que no os importará jugar partida tras partida con vuestra ardilla favorita. A mí me pasó.

THE ELF

VIDAS Y ENERGIA





Antes de empezar a jugar tendremos la oportunidad de modificar el número de vidas (1 a 6) y puntos de energía (1 a 5) de nuestra ardilla. Durante el desarrollo del juego podremos recuperar energía con los puntos de ídem que hay repartidos por los más insospechados lugares. Otra opción para conseguir los puntos es sumar 500 puntos a nuestro marcador particular.



OCEAN
(OCEAN)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 1 a 6
FASES: 6
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	96
MUSICA	91
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	93

- El colorido más perfecto que podáis encontrar en un juego para Super Nintendo.
- Los enemigos fin de fase.
- El perfecto control de Mister Nutz.
- Las agradables melodías del cartucho.
- El enorme y variado mapeado del juego.
- Comenzar de nuevo al perder las vidas.

TOTAL 93

La sabia mano de **Ocean** y la gran experiencia de sus grafistas franceses se han unido para crear un arcade de plataformas perfecto en todos los sentidos.



TODO UN HEROE PO

¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL





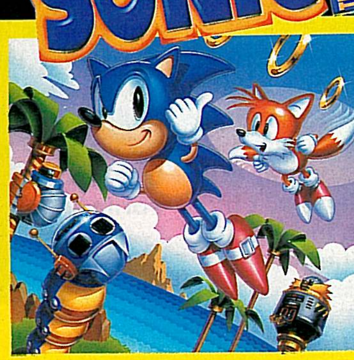
Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.

MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

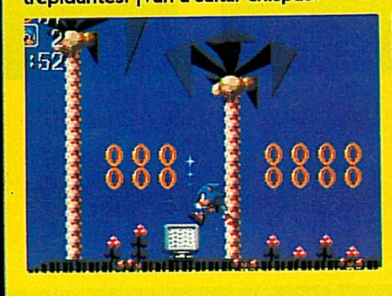
MASTER SYSTEM II

GAME GEAR



Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!








OR PARTIDA TRIPLE
armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético)
y... ¡Hasta una novia que le hará perder
la cabeza! ¡Hazte el héroe!
Lánzate a la aventura con SONIC.
La Leyenda continúa.
SONIC THE HEDGEHOG CD
MEGA CD
SONIC CD
THE HEDGEHOG
PRESS START
Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.
¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!
TIME 056
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

En pantalla

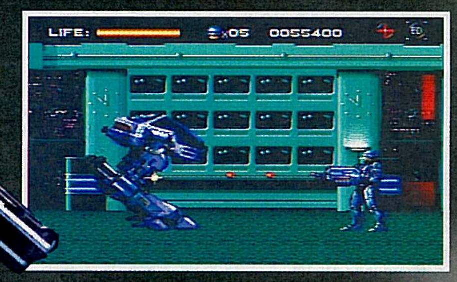


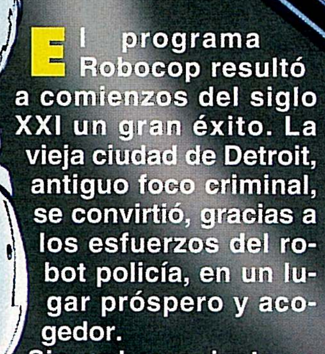
Mega Drive: arcade

ROBOCOP VS. THE TERMINATOR

El gran duelo cibernético

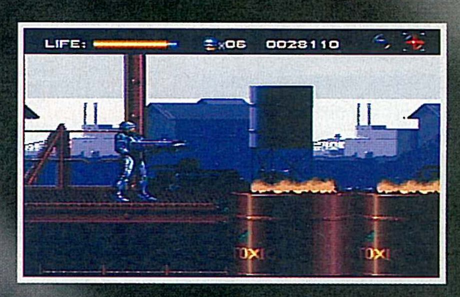
El reto más esperado de los últimos tiempos llega a nuestras consolas Mega Drive. Las dos máquinas cibernéticas más poderosas de la historia del cine, Robocop y Terminator, se van a enfrentar en una salvaje lucha por controlar la Tierra. Con un sonido y una presentación admirables, este cartucho promete una aventura de película.

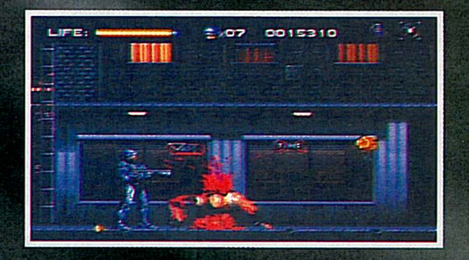




El programa Robocop resultó a comienzos del siglo XXI un gran éxito. La vieja ciudad de Detroit, antiguo foco criminal, se convirtió, gracias a los esfuerzos del robot policía, en un lugar próspero y acogedor.

Sin embargo, justo en la mitad del este siglo, una nueva amenaza se cierne sobre el planeta. Skynet, una computadora creada por el cerebro humano y dotada de inteligencia artificial, se ha hecho con el dominio total de todas las redes informáticas te-







El lanzallamas es de gran utilidad, ya que puedes derretir las balas que te disparan.

En la fase 2, cuando pases por detrás de un edificio, déjate caer y hallarán una vida y un escudo.

Consigue siempre que puedas el lanzagranadas. En ese momento, dispara en todas direcciones y dirígelas hacia los enemigos. Ni siquiera podrán salir en la pantalla. Repite la operación cuando hallan estallado todas.

Recuerda que cuando pierdas una vida desaparecerá el arma elegida, así que elige el armamento menos útil que poseas para no acabar de golpe con tus mejores bazas.

rrestres, provocando un impresionante caos tecnológico. Para su defensa, esta amenaza mecánica ha creado una serie de androides con rasgos humanos, pero con un esqueleto de titanio puro, que les convierte en seres imparables: su nombre, los Terminator. La policía, incapaz de resolver tan peligrosa situación, decide conectar de nuevo al inactivo Robocop para que vuelva a restablecer el orden en las calles. Sin embargo, en esta ocasión se debe enfrentar a algo más que una simple banda terrorista. El miedo atenaza a todos los habitantes del planeta

Es la comida primordial para el sustento de Robocop. Con ella recuperará parte de su energía.

Representa una vida. En cuanto veas una a tu alcance, no lo dudes: ve por ella. Estas oportunidades no se presentan dos veces en la vida.

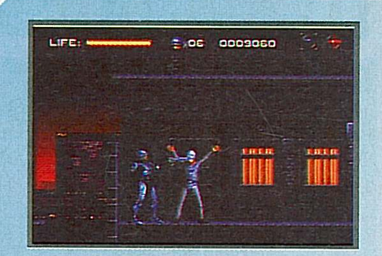
Te dará la tan añorada invulnerabilidad. Un elemento esencial para cualquier jugador que se precie.

LOS SUBURBIOS

FASE 1

Tendrás que acabar con las bandas callejeras de Detroit. Deberás luchar con el jefe de una banda y con un Terminator de pinta humana.

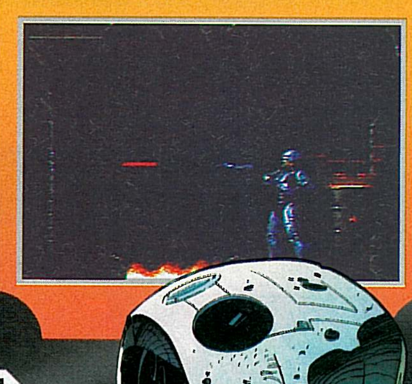






PISTOLA

Robocop posee un arma de serie de un gran calibre que podrás utilizar siempre que quieras. En las primeras pantallas será tremendamente eficaz, pero más adelante dejará de tener utilidad.



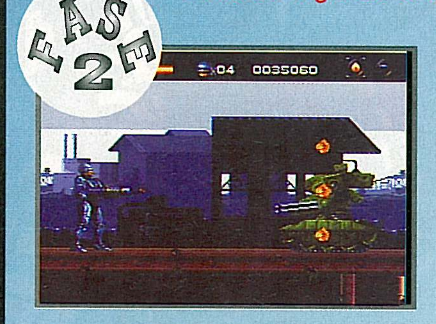
que, atónitos y sorprendidos, observan la evolución de un acontecimiento terrible. Los ingenios se han vuelto contra sus propios creadores y están dispuestos a arrasar todo aquello que se interponga en su camino. Pocas veces la situación ha adquirido tintes dramáticos, pero ahora la tragedia se cierne sobre la Tierra y las esperanzas se reducen a un único nombre: Robocop. Sólo él puede conseguir que las aguas vuelvan a su cauce.

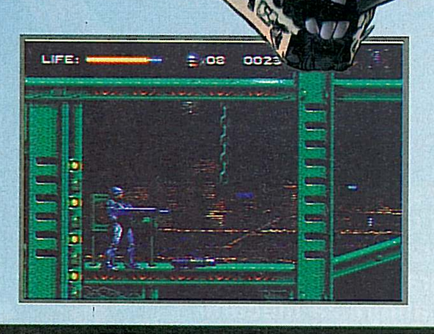
Las credenciales de este juego son insuperables: una presentación impecable, una

LA FUNDICION

FASE 2

Tu misión es acabar con los últimos miembros de las pandillas, ya casi desmanteladas en su totalidad. En el último tramo deberás combatir con un robot vigía de la última generación.





LANZALLAMAS

Emite tres ráfagas de tremendo poder calorífico, que puede derretir al más sólido de los metales. Cuidado con los sofocos.



LANZAGRANADAS

El arma más peculiar del juego. Puedes lanzar diez granadas a la vez. Imitarán perfectamente tus movimientos, por lo que podrás dirigirlas con total comodidad hacia los Terminator.

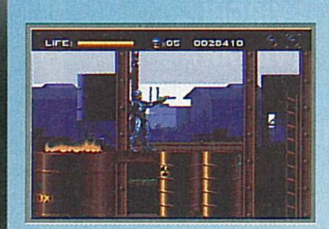


PLANTA QUIMICA

FASE 3

El ácido corrosivo acumulado en grandes contenedores constituye el principal enemigo para tus circuitos. Procura no destruir ninguno de esos gigantescos depósitos.







ESCOPETA DE CAÑONES RECORTADOS

Este arma hará pedazos a los miembros humanos de la bandas callejeras de Detroit, pero es poco efectiva con los Terminator



LA OCP

FASE 4

El caos reina en la empresa que construyó a Robocop. Todos los guardias de seguridad están en tu contra. Rescata a los funcionarios y acaba con ED 209. La misión no es fácil, pero tu vida está en juego.







LANZAMISILES BUSCA

Tiene el doble de potencia que la escopeta. Los misiles disponen de un sistema infrarrojo que detecta y aniquila a los enemigos.



LAS CATACUMBAS

FASE 5

Los Terminator no están dispuestos a dar su brazo a torcer. El peligro te acecha, aunque debes intentar el rescate de los soldados de infantería capturados.







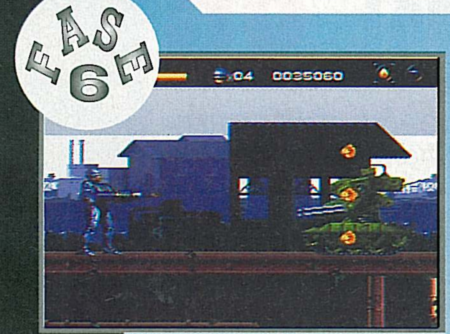
BRAZO ED 209

Este arma es un poco peculiar. Para conseguirla tendrás que arrebatársela al robot que le da nombre. Debido a la dificultad para obtenerla es, con mucha diferencia, el artefacto más potente. Realmente demoledor.

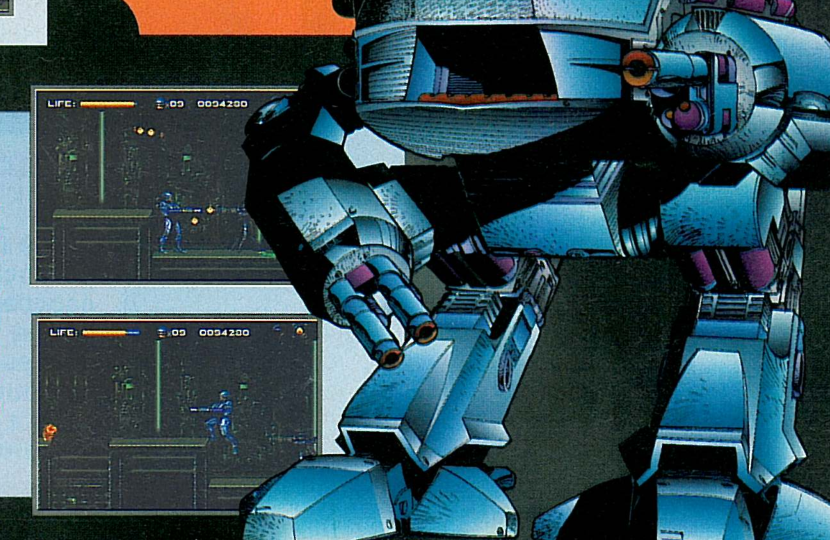


BASE TERMINATOR

FASE 6



La última fortificación, que separa a Robocop de Skynet, está protegida por un robot de máxima seguridad. Sin embargo, la malvada computadora comienza a percibir el peligro de su enemigo.

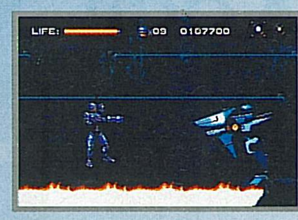


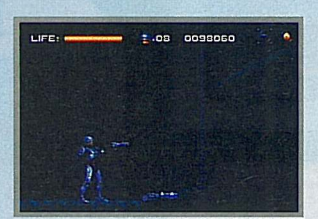
BASE SKYNET

FASE 7

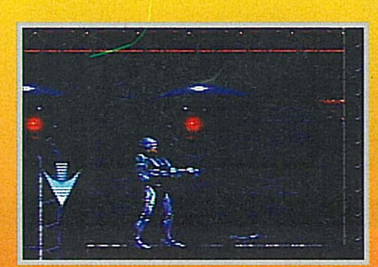


Este es el área de máxima alerta. Los disparos te llueven por todos los lados. Tu principal interés radica en destruir los radares instalados estratégicamente. Ponte a cubierto y dispara.





FUSIL ANTI PLASMA



Es el arma más potente después del brazo de ED. 209. Dispara un haz de luz concentrada que desintegra todo obstáculo que encuentre a su paso.

FRENTE A FRENTE



Es una de las fases más breves, pero también posee una enorme intensidad. Tras caminar unos pocos pasos, conocerás la sensación de enfrentarte cara a cara con un verdadero ordenador de defensa.

FASE 8

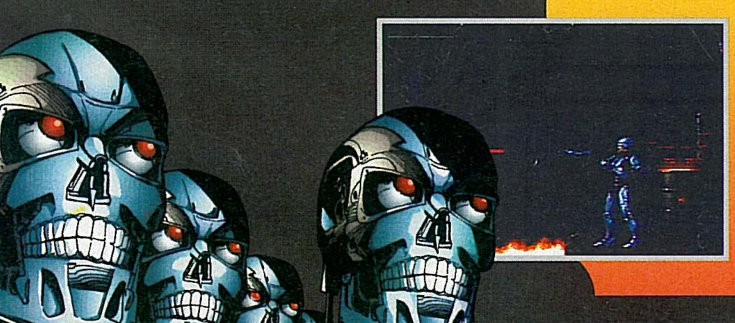




ambientación extraordinaria y un sonido de cine auguran magníficos ratos de ocio a los amantes de las aventuras fuertes y emocionantes. Aunque en determinados instantes el cartucho se hace repetitivo, la posibilidad de eliminar a un Terminator constituye ya un aliciente más que atractivo para adquirir este juego. Por cierto, un último consejo: no pases por alto las animaciones de Robocop y de los enemigos finales, tu vista te lo agradecerá eternamente.

CARLOS F. MATEOS

PISTOLA LASER



Tiene la misma potencia que la escopeta de cañones recortados, aunque con ella puedes disparar a través de las paredes.

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR

VIRGIN
(VIRGIN)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 5
FASES: 10
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	92
MUSICA	86
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	91

- Gran calidad sonora y visual.
- Elevado número de enemigos.
- Hay algunas armas que son realmente curiosas.
- La aventura resulta trepidante y muy jugable.
- En algunos fases, el cartucho se hace repetitivo.

TOTAL 90

ROBOCOP VS. THE TERMINATOR hará las delicias de todos los poseedores de este cartucho. Aventura trepidante y una impresionante calidad técnica aderezan un juego sobresaliente.

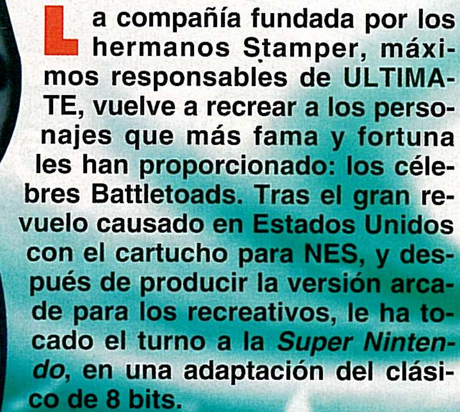


Super Nintendo: arcade

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Los auténticos reyes del charco

La compañía Rare ha destrozado los nervios a medio mundo por la dificultad de sus juegos, y con BATTLETOADS para Super Nintendo parece dispuesta a acabar con el sosiego de la otra mitad. Sólo un consejo: paciencia y mucha tila, compañero.



La compañía fundada por los hermanos Stamper, máximos responsables de ULTIMATE, vuelve a recrear a los personajes que más fama y fortuna les han proporcionado: los célebres Battletoads. Tras el gran revuelo causado en Estados Unidos con el cartucho para NES, y después de producir la versión arcade para los recreativos, le ha tocado el turno a la *Super Nintendo*, en una adaptación del clásico de 8 bits.

El desarrollo y la estructura de las fases son idénticas, aunque con ligeros retoques, ya que la calidad gráfica y sonora es superior al resto de las versiones. El argu-



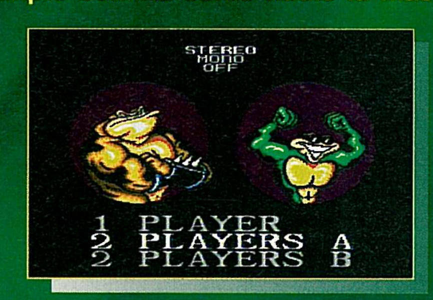






DOS MEJOR QUE UNO

Haciendo uso de aquel añejo lema de "sólo no puedo, con amigos sí", BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS permite la acción simultánea de las dos ranas guerreras, Pimple y Rash, cada una con unas llaves y golpes específicos. Rash es una experta en kárate y aikido, mientras que Pimple domina como nadie la más legendaria de las artes marciales: la fuerza bruta. Gracias a otra opción especial, es posible elegir entre golpear al compañero (especial para amigos marrulleros, hermanos malcriados y *juanines* desmelenados) o convivir en pacífica armonía con el resto de los humanos.

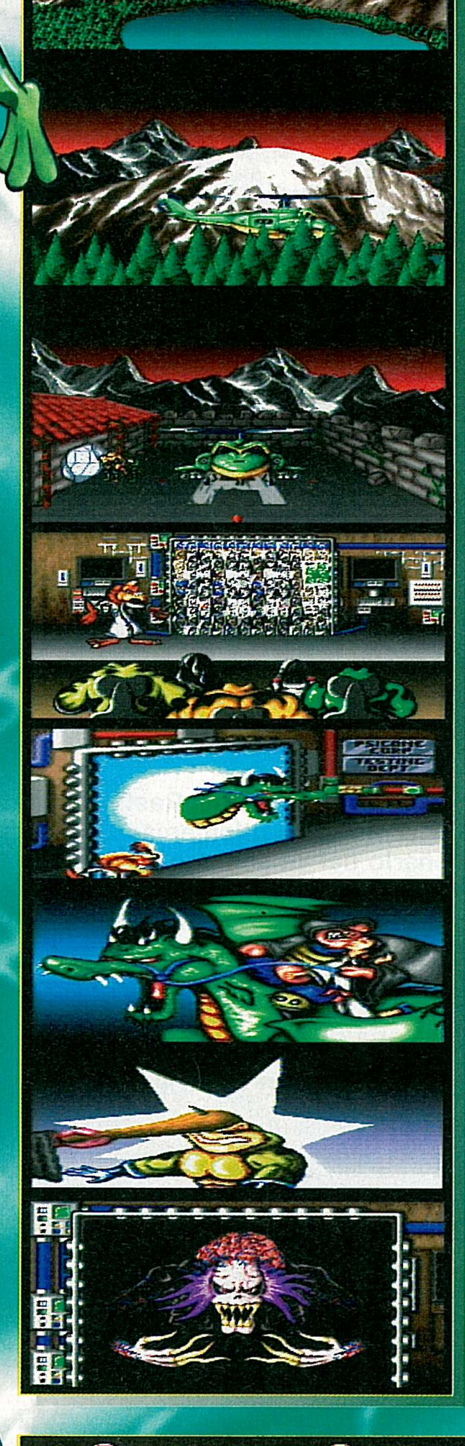


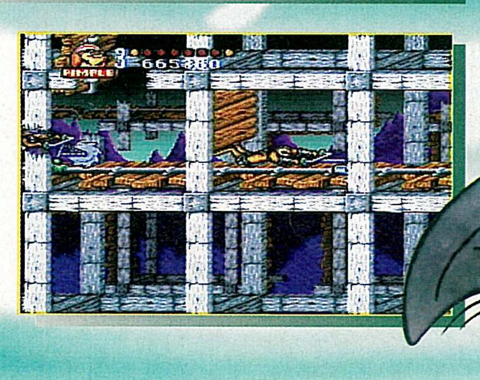




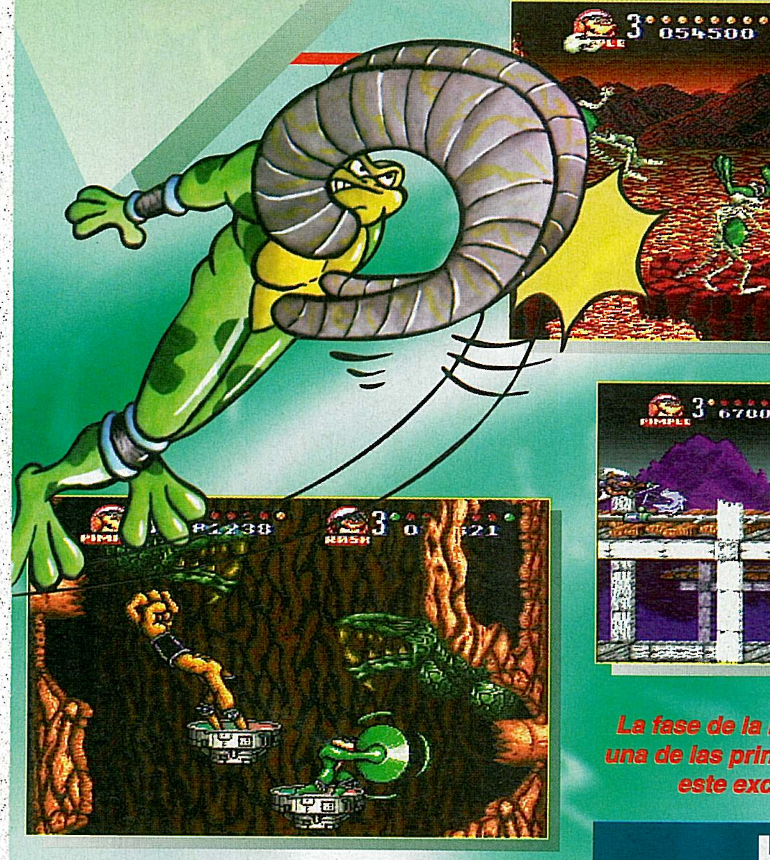
mento también ha sufrido ciertas modificaciones. Un fallo durante el último invento del profesor T-Bird provocó que Silas Volkmair cruzara la pantalla para raptar a la princesa Michiko y al líder de las Battletoads, Zitz. Sin pensarlo, Pimple y Rash atravesaron el umbral en un intento desesperado por rescatar a su amigo. Ahí empezaron los problemas.













La fase de la motosierra constituye una de las principales dificultades de este excelente cartucho.

Tanto Pimple como Rash se encuentran en Battlemaniacs, el escenario del videojuego creado por T-Bird. A lo largo de varias fases, los Battletoads deberán luchar, montar en aeromoto, descolgarse por el infinito y escapar de mil trampas hasta encontrar a Silas y sus prisioneros. El desarrollo de estas fases es similar al de las otras versiones, con la novedad de las fases de bonus y los nuevos golpes de Rash y Pimple.

Este cartucho sigue la línea de dificultad implantada por Rare en juegos como SOLAR JETMAN o SNAKE RATTLE´N ROLL. Algunos de los niveles de BATTLETOADS, como el de la motosierra, son auténticas cribas, en las que sólo los más ágiles y dispuestos podrán pasar. Este es quizás el único punto negro de esta entrega. Y lo es

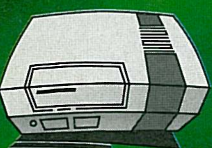


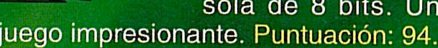


LA GRAN FAMILIA VERDE

Después de arrasar en la ***Game Boy***, las aventuras de los Battletoads han ido apareciendo paulatinamente en todos los modelos de consolas, con mayor o menor éxito.

NES. La mejor versión de todas. **Rare** consiguió exprimir la máquina de **Nintendo** hasta llegar a límites inimaginables para consola de 8 bits. Un juego impresionante. Puntuación: 94.







GAME BOY. Aunque es la más veterana de todas, todavía conserva la frescura del primer día. Mención especial y comentario aparte merecen la fase de la moto y su espectacular scroll parallax. Puntuación: 83.

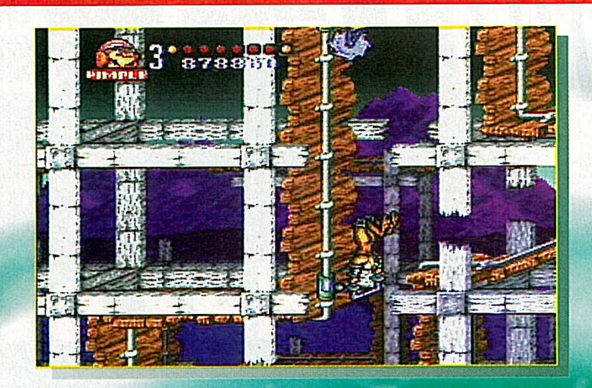


MEGA DRIVE. Es una conversión del cartucho para ***Nes***, con una mayor variedad de colorido y de detalles Sin embargo, desaprovecha totalmente las posibilidades gráficas y sonoras de ***Mega Drive***. Puntuación: 78.





En pantalla



porque el resto de los aspectos rozan la perfección. Los sprites y los enemigos son grandes, lo que no impide que se muevan a toda velocidad. La música es perfecta, con fragmentos que recuerdan a las últimas producciones de los hermanos Follin, por esos punteos de guitarra eléctrica. Una opción extraordinaria.

NEMESIS

EL ALGODON NO ENGAÑA

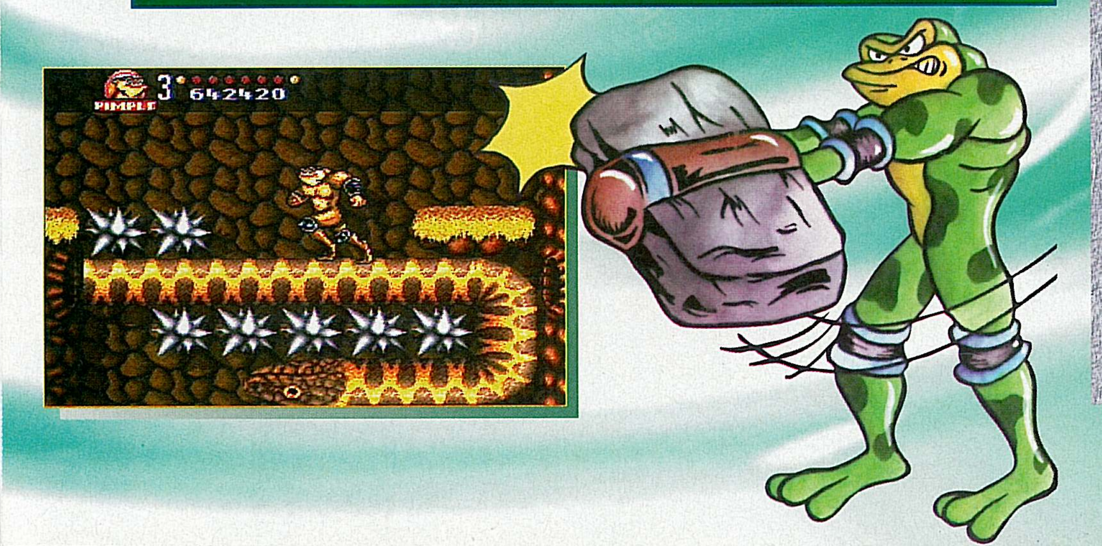




Bajo el cielo cargado de estrellas de Battlemaniacs y con un suelo de gres mortalmente encerado, Rash y Pimple se enfrentarán a una delirante fase de bonus que haría las delicias del famoso mayordomo del algodoncito. Con el objetivo de recoger todos los bolos posibles, las Battletoads se han lanzado a una carrera frenética con enemigos tales como ratas, bolos negros e incluso el propio suelo, perfectamente configurado gracias a una impresionante rutina gráfica. Una de esas maravillas *made in* Rare.









TRADEWEST
(RARE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 3
FASES: 8
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	93
MUSICA	90
SONIDO FX	81
JUGABILIDAD	85

- Espectacular rutina gráfica de los bonus.
- Grandes dimensiones de los personajes.
- Los explosivos golpes de los Battletoads.
- Los punteos de guitarra que suenan durante la intro del juego.
- La fase de la motosierra es imposible.
- No incluye passwords.

TOTAL 92

Contra todo pronóstico, **Rare** ha conseguido igualar, e incluso superar en calidad, a la mítica versión para ***NES*** con un cartucho genial.


GAME GE
"Hay ot
LA UNICA PORTATIL A TODO COLOR.
GRAN DEFINICION DE IMAGEN.
CONVERTIBLE EN T.V.



Mega Drive: arcade

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

¡Ave César! Los galos te saludan

Obélix y Astérix vuelven a protagonizar un juego que, en este caso, no constituye ninguna versión de entregas anteriores. Los galos han decidido llegar hasta la corona de laurel de Julio César, dejando fuera de combate a todo legionario romano que se atreva a cruzarse en su camino. Los personajes creados por Uderzo y Goscinny son más irreductibles que nunca.

Los populares héroes galos del cómic siguen siendo el terror de Roma. No hay quien pueda con ellos. Por tanto, no es de extrañar que las tropas imperiales tiemblen ante el nuevo reto de Astérix y Obélix: su presentación oficial ante el emperador Julio César. El cometido es difícil pero, cansados de su pequeña aldea, nuestros amigos han decidido darse un pequeño paseo por la Galia hasta alcanzar las puertas del mismísimo palacio del emperador.

Este variado arcade de plataformas consta de seis niveles. Cada uno de ellos se divide en tres fases, salvo el primero que tiene cuatro. A su vez, cada fase posee un número de habitaciones comprendido entre uno y tres, hasta completar las 52 estancias del juego. Por variedad que no quede. Por cierto, cada nivel, excepto el

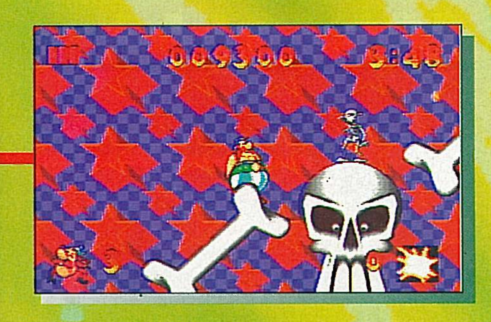
FASE 1

Es la más extensa de todas, puesto que está formada por diez habitaciones. Transcurre en el poblado y sus alrededores, incluyendo un paseo por las profundidades marinas.
En la fase final, el objetivo de los protagonistas consiste en silenciar a Asurancetúrix, lanzándole los proyectiles que se conseguido con una poción aparecidaen el camino, mientras se evitan las notas musicales que arroja el bardo.







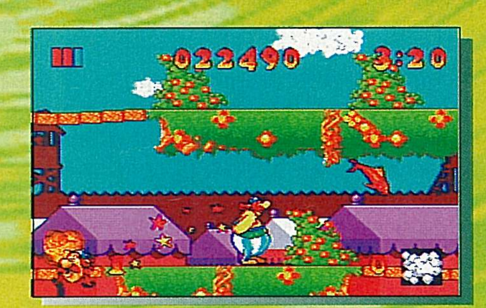
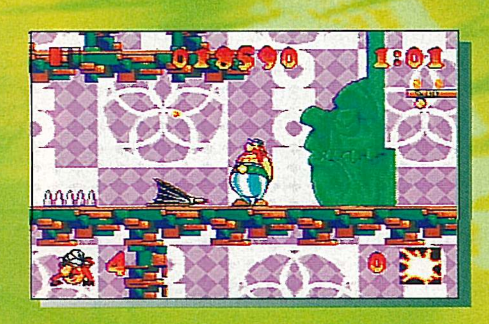




tercero, dispone de una sala final donde se debe cumplir un objetivo determinado.
Superar todos los obstáculos que se presenten, en el tiempo establecido, no representa una labor sencilla, pero la poción mágica, perseguida por Astérix; y el jabalí, meta deseada por Obélix, bien merecen algunas trifulcas con las tropas romanas.

Amigos para siempre

Los dos héroes van a estar acompañados en su nueva odisea por unos cuantos amigos como Asurancetúrix y Ordenalfabétix. Y es que a estos chicos no se les quiere dejar sólos, ya que todos los demás miembros de la aldea también tienen derecho a divertirse. Faltaría más.
Las víctimas, como siempre, serán los

FASE 2

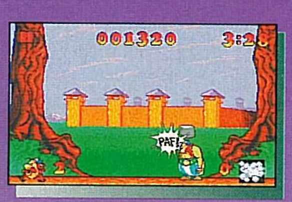
Está formada por las nueve habitaciones de un campamento romano que encuentran los galos en su camino hacia Roma. En la última estancia, la misión consiste en derrotar a las tropas, devolviendo piedras que lanzan los legionarios contra los protagonistas desde el interior.



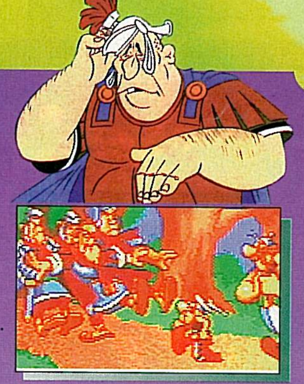





FASE 3




Este nivel, compuesto por idéntico número de habitaciones que el anterior, se desarrolla en los bosques que circundan a la aldea gala. En la batalla final, el galo elegido tendrá que enfrentarse contra un soldado romano. El objetivo es mantener el equilibrio sobre un tronco flotante.




FASE 4



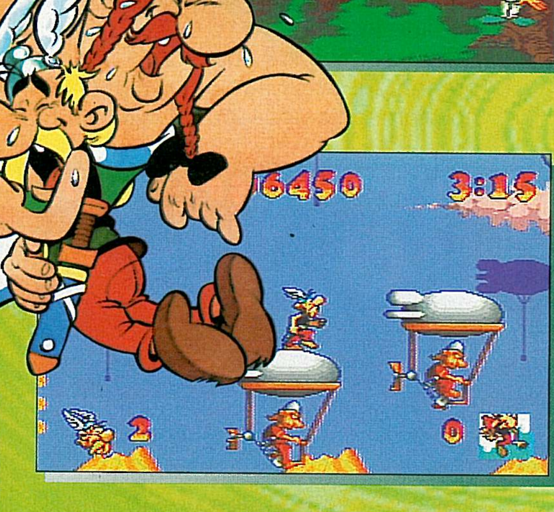
Este nivel está compuesto por siete habitaciones. La acción discurre entre motivos germanos: salchichas, guerreras teutonas, junto con globos y otros elementos de procedencia indeterminada, constituyen un variopinto marco. Es el único nivel en el que no existe una fase final con una meta específica.




maltratados legionarios y centuriones romanos, que no ganan para sustos. Los soldados imperiales y los animales han sido reproducidos con el mismo estilo utilizado por los creadores del cómic. Toda una garantía de calidad y diversión. Por el camino, nuestros irreductibles amigos contarán con la ayuda de las pociones preparadas por Panorámix, repartidas estratégicamente por todo el recorrido. Con este enigmático elixir no habrá romano que se les resista, ya que podrán suspenderse en el aire, construir plataformas o acceder a lugares inaccesibles con toda la facilidad del mundo.

La variedad de las situaciones es sorprendente durante todo el juego. Los gráficos de los personajes están perfectamente culminados y, además, desbordan humor a raudales. Sin embargo, los fondos se salen del contexto donde se desarrolla la acción, aunque esta rémora no resta mérito a este entretenido cartucho.

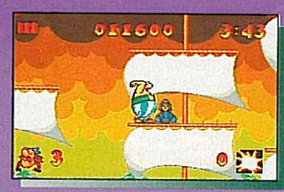
JAVIER ITURRIOZ

FASE 5

El ambiente marino, presente en siete salas, es el marco del penúltimo nivel, que transcurre entre los mástiles y bodegas de un barco. Un monstruo marino es el enemigo de la última estancia. Para derrotarlo es imprescindible saltar de plataforma en plataforma, golpeando al enemigo cuando se encuentre cerca de nosotros.



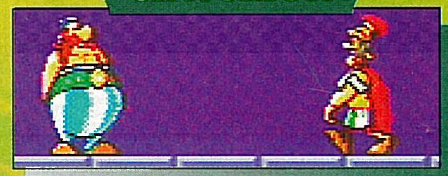



ENEMIGOS





CENTURION



GERMANOS



ESCARABAJO



CONEJO



PERRO



LEGIONARIO GORDO



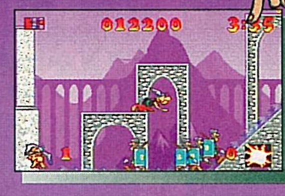
LEGIONARIO FLACO



FASE 6

Antes de llegar ante el César, debéis superar un acueducto, escapar de un templo y saltar por encima de una mesa con un suculento banquete. Y todo ello en siete habitaciones. Ya ante el emperador, nuestros amigos lucharán con dos tigres en la arena de un circo romano. Sólo los más fuertes conseguirán la victoria.











SEGA
(SEGA)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 52
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	87
MUSICA	79
SONIDO FX	74
JUGABILIDAD	88

- Gran variedad de elementos
- Enormes dosis de humor en los gráficos de los personajes
- Elevado número de niveles
- Posibilidad de optar entre uno de los dos protagonistas
- Algunos fondos no tienen nada que ver con las aventuras originales

TOTAL 87

Un juego para los aficionados a las plataformas. Su característica más sobresaliente es la variedad de iconos que hemos de recoger.



En pantalla

ROBIN HOOD

Abogado de causas pobres

NES: aventura

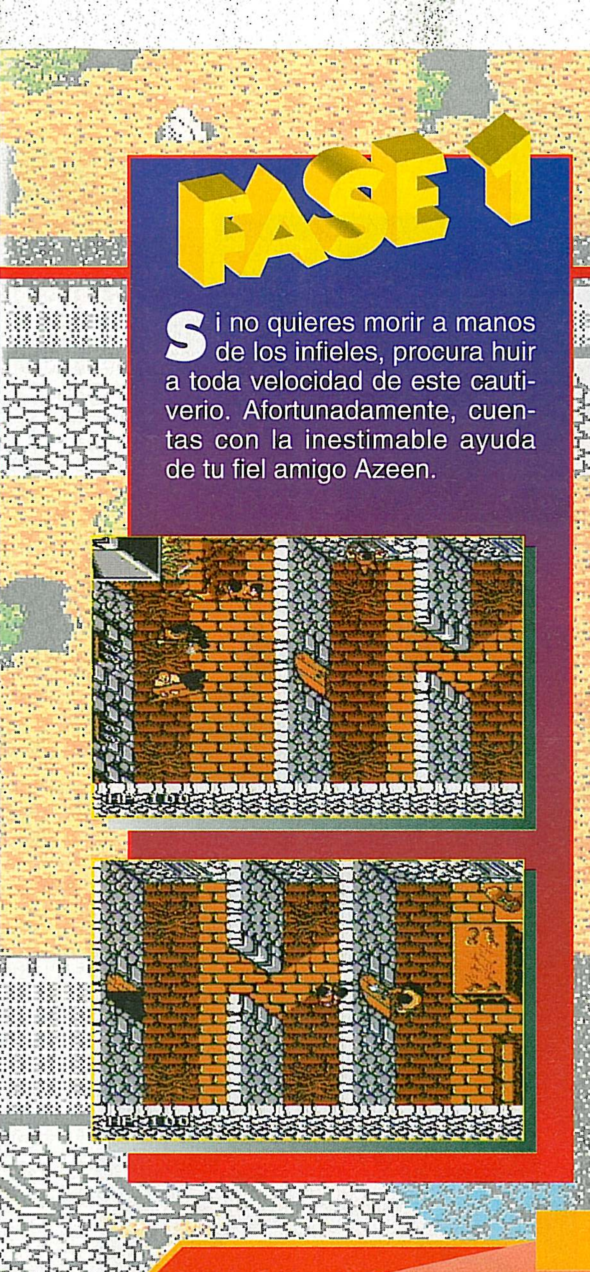
El famoso arquero vuelve a la carga con ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES, basado en la película del mismo título dirigida por Kevin Reynolds. En esta adaptación consolera de un largometraje de gran éxito, el protagonista se enfrentará a una situación límite: su ejecución.

Robin de Locksley ha permanecido durante cuatro largos años preso en una cárcel de la ciudad santa de Jerusalén.

Parecía que el final de sus días se aproximaba, pero gracias a la ayuda de su fiel amigo Azeen ha conseguido escapar de su cautiverio. Por fin, parece que la pesadilla ha terminado, pero nada más lejos de la realidad.

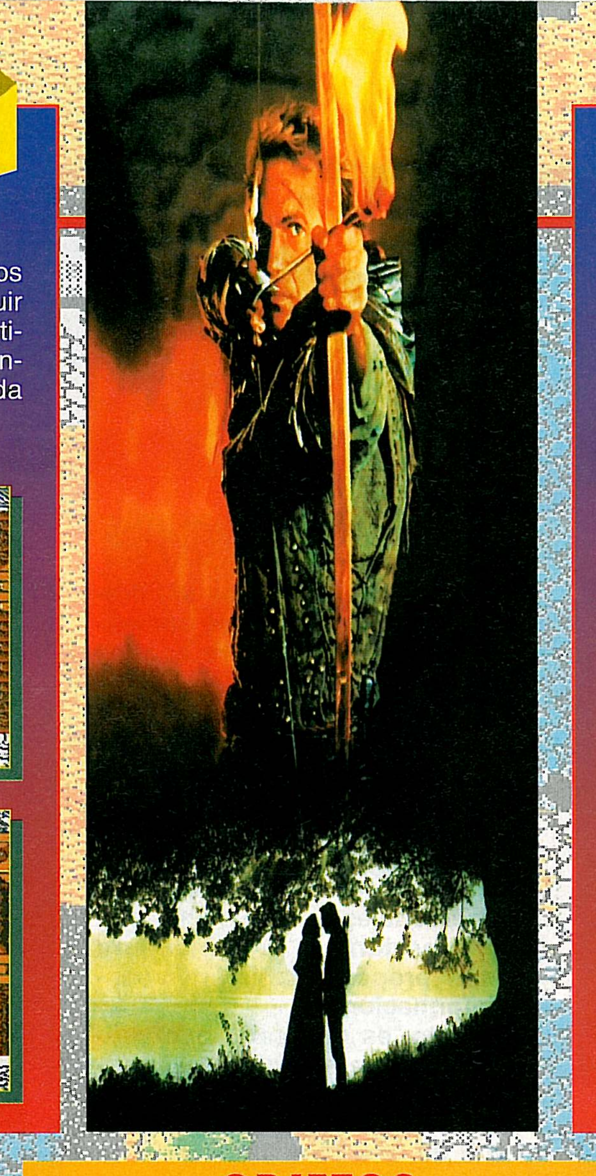
Al regresar a su amada Inglaterra, el protagonista se encuentra con una desagradable sorpresa: durante su ausencia, sus tierras han sido expropiadas y su padre ha fallecido, víctima de la persecución del malévolo y avaricioso Sheriff de Nottingham.

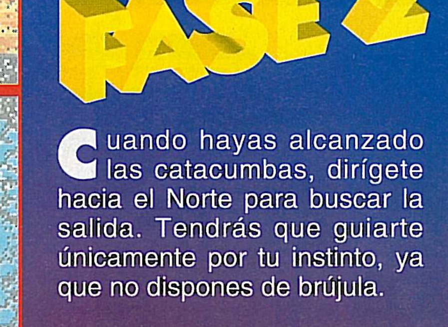
Una vez más, el terrible enemigo del arquero ha vuelto a tomarse cumplida venganza. Pero esto no va a quedar así. Robin, abogado de causas pobres, y su banda de forajidos están dispuestos a poner



FASE 1

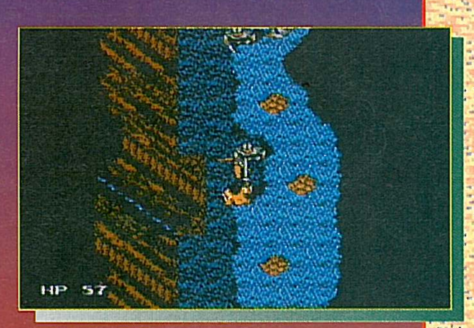
Si no quieres morir a manos de los infieles, procura huir a toda velocidad de este cautiverio. Afortunadamente, cuentas con la inestimable ayuda de tu fiel amigo Azeen.



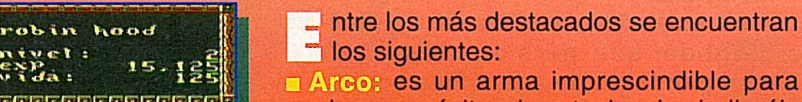


FASE 2

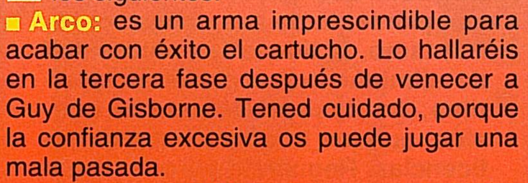
Cuando hayas alcanzado las catacumbas, dirígete hacia el Norte para buscar la salida. Tendrás que guiarte únicamente por tu instinto, ya que no dispones de brújula.







OBJETOS



Entre los más destacados se encuentran los siguientes:

- **Arco:** es un arma imprescindible para acabar con éxito el cartucho. Lo hallaréis en la tercera fase después de venecer a Guy de Gisborne. Tened cuidado, porque la confianza excesiva os puede jugar una mala pasada.
- **Alimentos:** básicos para recuperar las fuerzas perdidas durante la lucha. Sin ellos, el nivel de energía disminuye peligrosamente: es cuestión de vida o muerte.



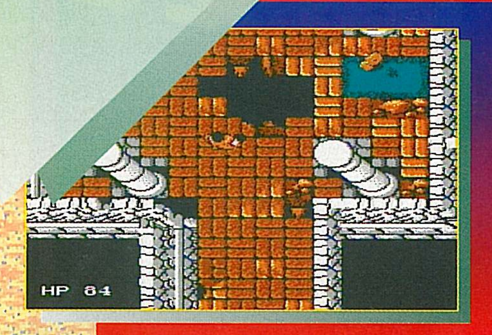


FASE 3

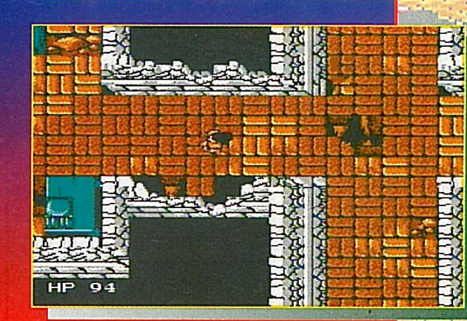
Una vez de regreso a tu hogar, busca el arco en el bosque de Sherwood. Sin él, serás un hombre perdido y te encontrarás a merced del terrible Sheriff de Nottingham.



FASE 4

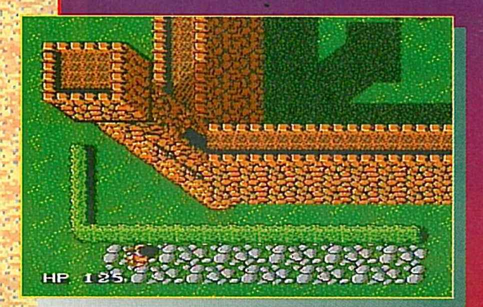


Al llegar a casa descubrirás una desagradable sorpresa: tu castillo ha sido arrasado. Debes buscar a tu padre para poner las cosas en su sitio; si te dejan, claro está.





Ha llegado el momento más tierno de la aventura: debes rescatar a Lady Marian. ¡Qué bonito es el amor! Pero, tened cuidado, porque en algunas ocasiones estar enamorado puede dar grandes quebraderos de cabeza.





punto final a las tropelías del tirano. Ha llegado la hora de comenzar una revolución para acabar con su dictadura.

Consejos a tiempo

El juego consta de nueve fases, que pueden culminarse con relativa facilidad, aunque siguiendo siempre determinadas premisas. Los personajes que aparecen son muy importantes. Si hablas con ellos, te proporcionarán interesantes informaciones.
Por cierto, es necesario que vigiles tu barra de energía constantemente, ya que desciende rápidamente de nivel. Al disponer únicamente de tres continuaciones, la energía acumulada es decisiva para alcanzar la culminación de la aventura.
Los esbirros del Sheriff de Nottingham son persistentes en el cumplimiento de sus obligaciones. Por tanto, si tienes la oportunidad de eliminar a uno de estos guardias, no desaproveches la ocasión, aunque te ofrezca ciertas reticencias. Regístrale porque puede ocultar en sus vestimentas objetos de gran utilidad.
ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES es la última entrega de Mindscape para Nintendo y, en cierta



La situación está muy complicada, pero nadie atemoriza a Robin de Locksley ¡Faltaría más!
Busca la salida y encamina tus pasos hacia la mansión del Sheriff de Nottingham.

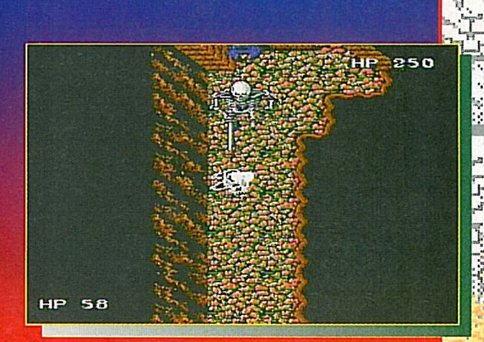




FASE 7



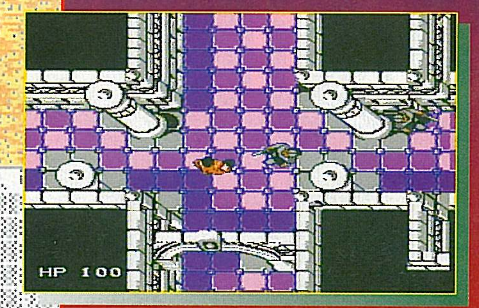
Salir ileso de las mazmorras esquivando todas las trampas y enemigos que os saldrán al paso no es tan sencillo como pudiera parecer a primera vista.
Prestad mucha atención y no os descuidéis ni un instante, porque cualquier error os puede costar demasiado caro.



En pantalla

FASE 8

Por fin has llegado a la casa del tirano y sientes que pronto gozarás del dulce sabor de la venganza. Deberás vencer al guardián que custodia la residencia si logras sobreponerte a la primera impresión que te causará. Tiene cara de pocos amigos y, cuando se enfada, es un tipo de cuidado.



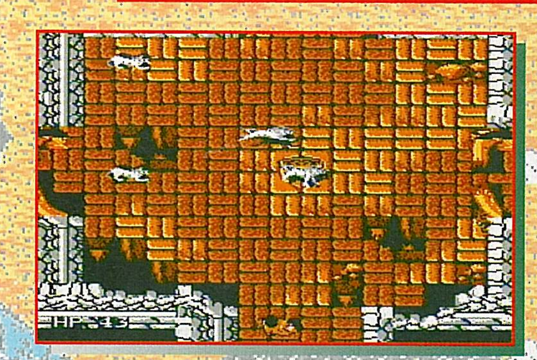


medida, compite claramente con la línea establecida por la saga ZELDA. El juego es técnicamente notable y destaca por su excepcional jugabilidad.
Los gráficos y los efectos sonoros son buenos y cumplen perfectamente con su función de acompañamiento. El jugador se sentirá inmerso plenamente en el bosque de Sherwood. Las fases de lucha se intercalan con extensos mapeados que, en algunos casos, recogen un terrible enemigo final, con escenas donde tendréis una clara desventaja numérica. Un juego que da en el blanco, especialmente recomendado para los amantes de la aventura.

RAFAEL ARAGON

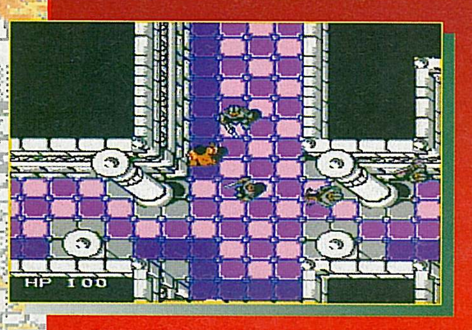


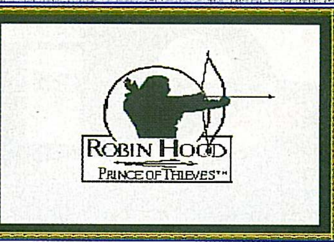
Lo has conseguido y ya estás en presencia del archiconocido Sheriff.
Ha costado trabajo, pero todo era cuestión de tiempo.Te espera una lucha a muerte. Utiliza con habilidad todas las armas a tu disposición, porque vencerle no va a ser, precisamente, coser y cantar.











MINDSCAPE
(VIRGIN)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 9
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	82
SONIDO FX	79
JUGABILIDAD	94

- Una magnífica jugabilidad.
- Las fases de lucha son de una calidad impresionante.
- Por fin, una buena adaptación en castellano.
- Tanto diálogo llega a aburrir.
- Ausencia de información precisa sobre los niveles de energía.

TOTAL 85

Un cartucho de gran calidad que engancha por completo al jugador gracias a unos gráficos y a un mapeado dignos de todo elogio.


MEGA
La fiebre del MEGA CD se ha desatado.
Movimientos humanizados... Perspectivas imposibles...
en Compact Disc. Animaciones vivientes... Simuladores de vértigo en 3-D... Thrillers interactivos...
Un simple disco dará cabida a toda la acción imaginable. Ya nada volverá
LA LOCURA TE
¿Estás listo para enfrentarte a la realidad?. Escenarios multidimensionales...
Giros insólitos... Desplazamientos virtuales... Sonido Megafónico...
¡IMAGENES REALES! Juegos de lucha, de prodigioso realismo te transportan a las salas recreativas...
a ser lo mismo. Sólo a través de tu Mega Drive entrarás en un nuevo mundo, donde lo pasarás... de locura. ¡EL MEGA CD!
MEGA-CD
SEGA
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD
MEGA-CD II SEGA
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:


CD
INVADE
BATMAN RETURNS
FINAL FIGHT
IGHT TRAP
NIGHT T
ROAD AVENGER
SONIC CD
INCLUIDO
CON TU MEGA C
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
MEGA DRIVE





Mega Drive:arcade

SONIC SPINBALL

El rey del pinball

La compañía estadounidense Konami es el tercer grupo de programación que ha creado un cartucho bajo la garantía que otorga la popularidad de SONIC y ha optado por el factor sorpresa. SONIC SPINBALL es un híbrido de juego de plataformas y pinball que pierde la esencia de ambos en aras de una originalidad que prima sobre cualquier otro aspecto técnico.

SOLTERO DE ORO





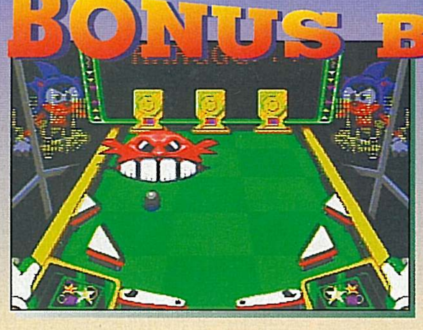


Sonic ha tomado tierra en el rincón más recóndito del planeta Moebius; exactamente en la isla donde el doctor Robotnik tiene su fortaleza. La isla es casi inexpugnable y sólo tiene una pequeña entrada, situada al nivel del mar, que nos lleva a Pinball World, un enorme complejo de pinballs a tamaño natural, ideado por Robotnik para su uso y disfrute.
Haciendo uso de su capacidad para convertirse en bola, y con nuestra ayuda, Sonic debe atravesar cada uno de los pinball, recuperar las legendarias Esmeraldas del Caos y, de paso, mandar al infierno todo el complejo.
Este intento de aunar dos géneros tan dispares como los pinball y las plataformas por parte de Sega ha

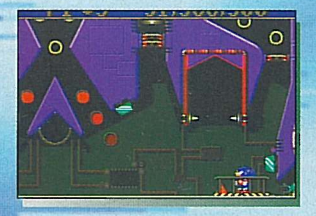
La aparición en SONIC CD de una coqueta puercoespín de cabello rosado y gesto enamoradizo supuso en Japón la presentación pública de la novia de Sonic. Cuando todos afirmaban ya que Rosie había atrapado al más perseguido solterón consolero, éste ha sido pillado *in fraganti* con otra señorita, la princesa norteamericana Sally. Esta fase de bonus refleja que Sonic, como los buenos marineros, tiene una novia en cada puerto.



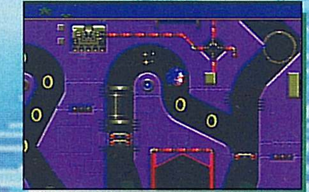




Tras superar cada fase, nuestro amigo saldrá por unos instantes del pinball para participar en una ronda de bonus que consiste en destruir a. Robotnik en cualquiera de sus formas, al tiempo que liberamos a unos cuantos amigos de su cautiverio.











tenido un resultado desigual. Aquellos que se acerquen a este juego con la intención de disfrutar de un pinball saldrán decepcionados. También se equivocarán los que pretendan encontrar reminiscencias con las aventuras anteriores de Sonic y anhelen un nuevo juego de plataformas. Sólo quienes no busquen diversión con criterios preconcebidos, hallarán los encantos de este cartucho que, en su largo camino para lograr la originalidad, se ha dejado demasiadas cosas. A estas alturas de la vida, ver en la *Mega Drive* un sólo plano de scroll es un pecado de omisión que recaerá sobre las espaldas de Sega América. El juego conserva, sin embargo, algo de gracia del SONIC original y contiene un par de buenos detalles que salvan al cartucho de caer en la mediocridad más absoluta.

NEMESIS



SEGA
(KONAMI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-4
VIDAS: 3
FASES: 6
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	76
MUSICA	77
SONIDO FX	66
JUGABILIDAD	80

- Originalidad al mezclar un pinball con un juego de plataformas.
- Las fases de bonus
- Cuatro personajes a elegir.
- Pequeños detalles como las vagonetas.
- Sólo un plano de scroll, y encima mal hecho.
- El movimiento de la bola (Sonic) es irreal.
- Excesivamente difícil, sobre todo en los últimos niveles.

TOTAL 80

Aunque partía de una buena idea, SONIC SPINBALL no convence ni como juego de plataformas ni como pinball. Se queda en un cartucho difícil, injugable y complicado.

ZONA TOXICA



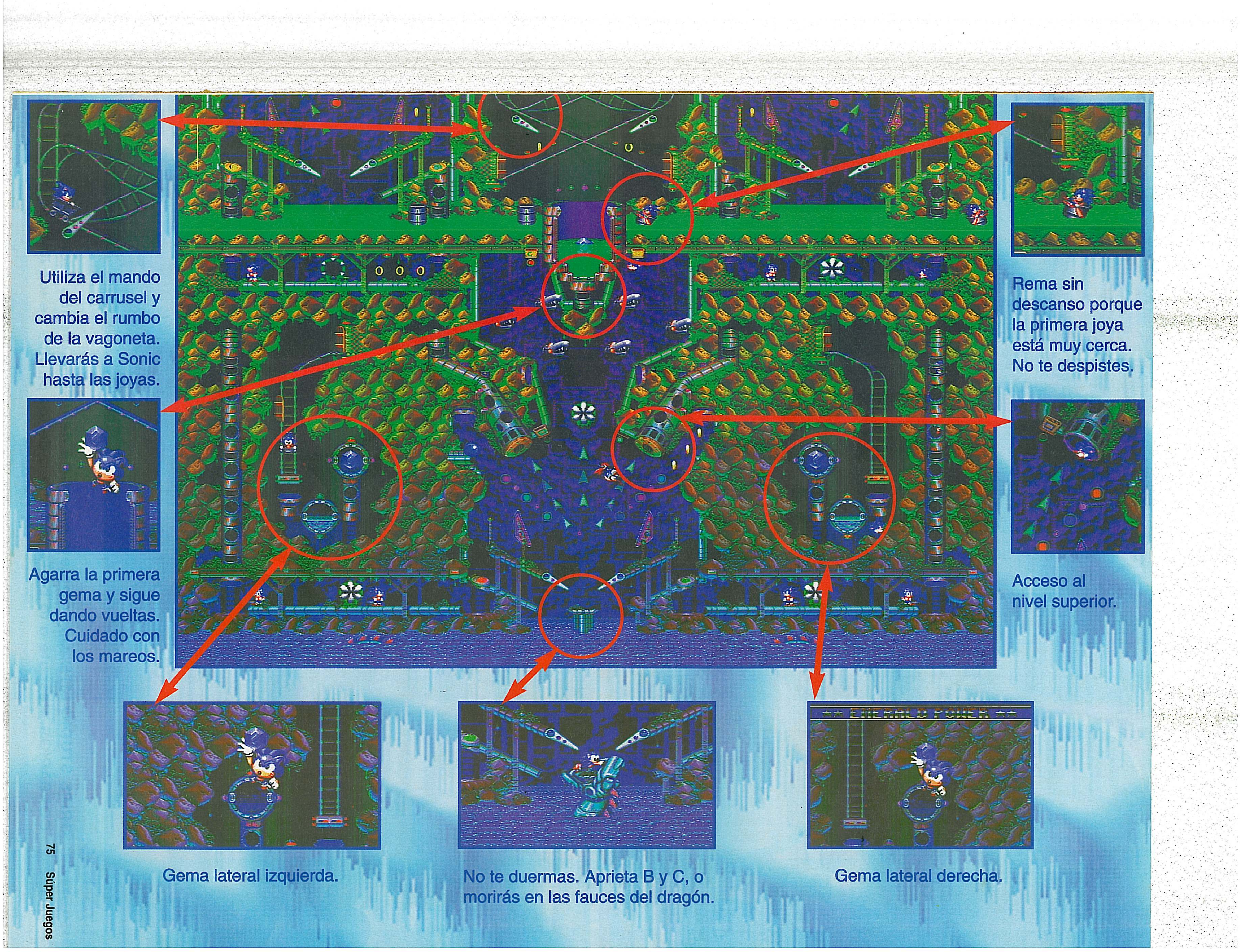
Robotnik ladra mucho pero muerde poco. Introdúcete entre su cuerpo y cola. Cuando ésta caiga, pósate sobre él. La fase habrá terminado.

Con la palanca abrirás las compuertas de la montaña rusa, que lleva a las gemas laterales.

El vagón te guiará directamente a las gemas laterales.

Golpea tres veces los bidones y el camino estará libre.

Pelea contra los tiburones y encontarás una vía de acceso al carrusel.



Utiliza el mando del carrusel y cambia el rumbo de la vagoneta. Llevarás a Sonic hasta las joyas.

Agarra la primera gema y sigue dando vueltas. Cuidado con los mareos.

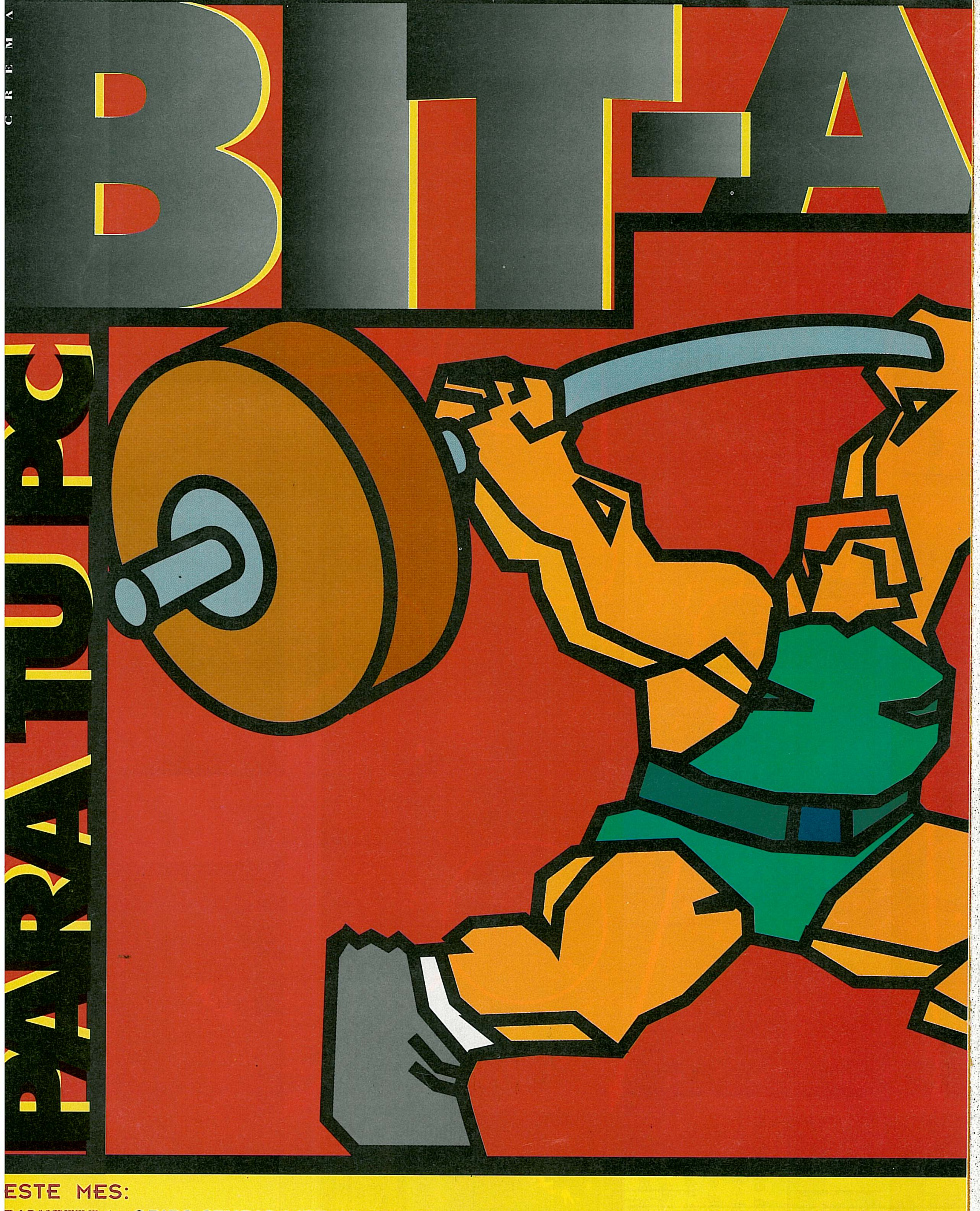
Rema sin descanso porque la primera joya está muy cerca. No te despistes.

Acceso al nivel superior.

Gema lateral izquierda.

No te duermas. Aprieta B y C, o morirás en las fauces del dragón.

Gema lateral derecha.



ESTE MES:

DISKETTE 1: GRIPS STUDIO LITE. Un completo programa de diseño gráfico vectorial de fácil mar

DISKETTE 2: CORSARIOS. Rescate a la bella prisionera de los piratas de las Antillas a través de


MINA
super
Nº 6 - NOVIEMBRE - 1993.
750. PTAS
REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES
PC
ESPECIAL
93
S.I.M.O.
TODOS LOS
SECRETOS
DINOSAURIOS
POR ORDENADOR
BATMAN VUELVE
GRIPS LITE
CORSARIOS
2 DISQUETES DE REGALO
COMO ADAPTAR
LA MEMORIA A
CADA PROGRAMA
8 420565 046008
00006
2 DISKETTES CON PROGRAMAS
COMPLETOS EN CADA NUMERO
ejo y altas prestaciones.
un apasionante juego de acción.


EL CEREBRO DE LA BESTIA
SUPER 16 BITS
STARWING™
ESTRENA LA DIMENSION FX
SLIPPY
SUPER FX
Por primera vez, el Chip Super FX entra en acción. Si quieres presenciar un espectáculo digho de una máquina de 32 BITS, prepárate para este título: STARWING.
Lo que otros te prometen para el futuro, el CHIP SUPER FX te lo demuestra ya. Sin necesidad de comprarte ningún accesorio.
Con todo tipo de efectos tridimensionales, giros y rotaciones de 360º, deberás esquivar a velocidad vertiginosa obstáculos y ataques de enemigos, mientras luchas por llegar al final y poder convertirte en todo un zorro estelar. STARWING es...
¡Una nueva dimensión!
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID


¡El más voraz,
el más furioso...
el más diablo
de TazMania!
BOTTOMLESS PIT AHEAD
TAZ-MANIA
PANTALLAS VERSION SUPERNINTENDO
T•HQ International
Original Nintendo Seal of Quality
GAME BOY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
• TAZ–MANIA CHARACTERS AND LOGOS ARE TRADEMARKS AND COPYRIGHT OF WARNER BROS © 1993 A DIVISION OF TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993 T•HQ INTERNATIONAL™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF T•HQ INC.© 1993 T.HQ INC SOFTWARE © 1993 SUNSOFT OF AMERICA
• NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
Su padre, su hermana Molly y el pequeño Jake se han perdido. TAZ, la criatura más hambrienta y revoltosa del barrio ha perdido a su amada familia. Todos han sido secuestrados... ¡y el rescate sólo depende de TAZ!
Juega con TAZ–MANIA y lleva a tu joven heroe por miles de correrías si límite a través de la jungla y el desierto hasta encontrar a su familia. Evita temibles obstáculos y también a tus terribles enemigos.
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61



ZOMBIES

Mega Drive: acción

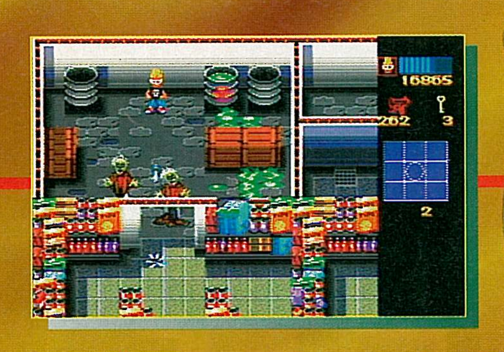
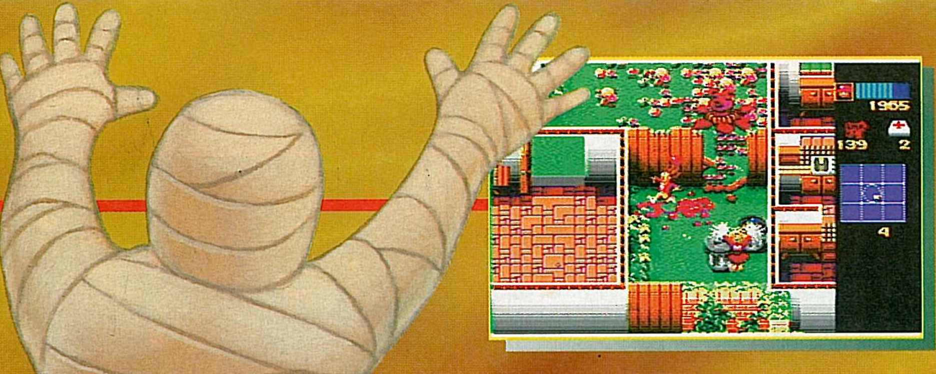
De entre los muertos

Imaginad que un día, al regresar a vuestra casa, os encontráis a un grupo de zombis. ¿Qué haríais? Konami os ofrece la posibilidad de resolver esta duda sin necesidad de salir corriendo. Con este cartucho la diversión está asegurada, pero procurad no morir de risa. El cementerio últimamente está un poco revuelto.



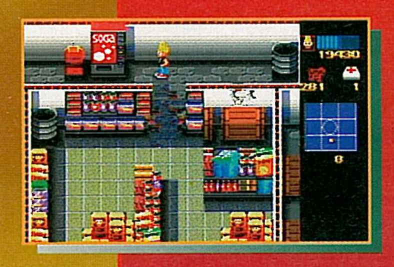
Por algún tipo de acción mutante o por efecto de algún rito de magia negra, una serie de cadáveres ha adquirido la condición de muertos vivientes. Estos cuerpos animados han invadido las calles y todas las propiedades privadas de la estepa americana. Como argumento, la cosa no promete mucho, pero cuando ponemos la consola en marcha y empezamos a jugar, comprendemos por qué LucasArts y Konami están en los lugares de honor que ocupan. Los unos por su genialidad innata, y los otros por su talento especial para convertir sencillos videojuegos en clásicos de las consolas.
Las bases son simples, como las de todo cartucho que se precie. Habilidad en el uso del pad de control es lo único necesario para aliviar con cierta holgura el desafío de eliminar a todo ser ectoplásmico que se cruce en nuestro ca-



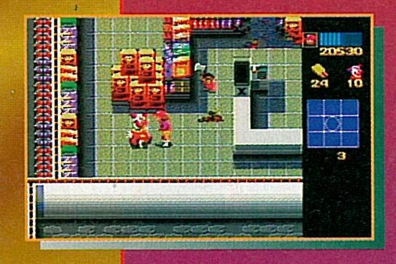
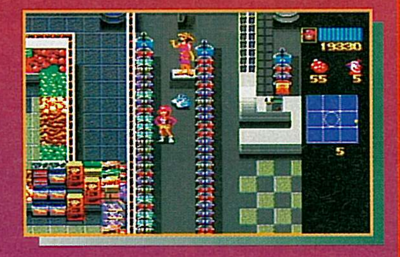



OBJETOS UTILES

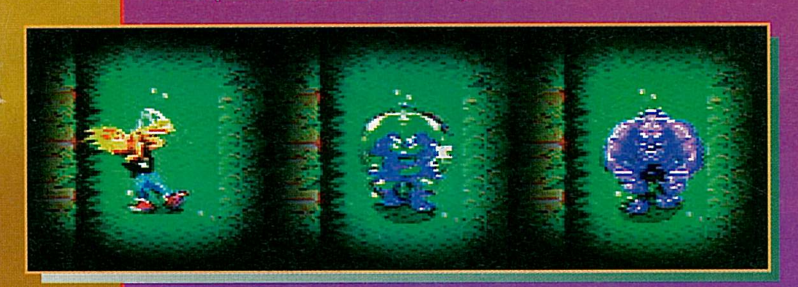
Aparte de las llaves encargadas de abrir las puertas cerradas, existen una serie de objetos que han de ser recolectados para posteriores usos. Son pocos, pero importantes. Acordaros de ellos a la hora de jugar




BOTIQUINES: Reponen los niveles de energía.
PAYASOS HINCHABLES: Si utilizáis uno, vuestros enemigos se cebarán con él. Así los distraeréis.
COFRES MAGICOS: Un hechizo antizombis rodeará vuestro cuerpo durante unos instantes.
LLAVE DE CALAVERA: Esta llave ha de ser utilizada en la octava fase para rescatar a dos señoritas. De no llevarla no podréis pasar al siguiente nivel.

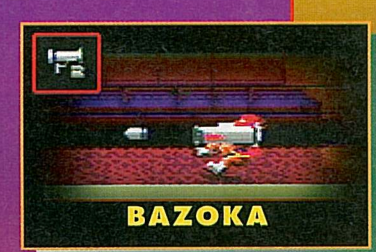



POCIMAS: Esta pócima maligna, surgida del sueño de un mago artrítico, puede destruir desde un poderoso monstruo a un zombi de color verde. Es recomendable para enemigos de extrema ferocidad. En caso contrario, absteneos de usarla.
ZAPATOS: Con su uso obtendremos una mayor velocidad punta. Si quieres empezar la aventura con buen pie, el calzado es importante.



ARMAMENTO


BOTES DE GAS


BAZOKA

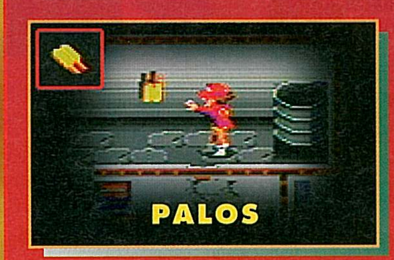

CRUCIFIJO

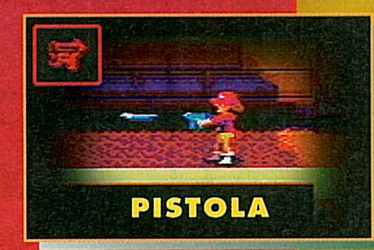

CUCHILLO

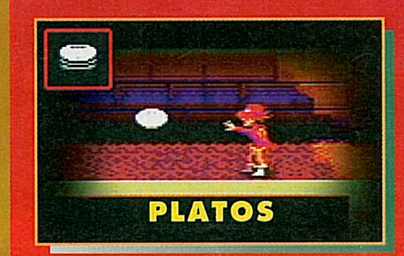
Es natural que existan enemigos en los juegos y, por tanto, armas con las que combatirlos. En **ZOMBIES**, ese catálogo de artilugios adquiere tintes informales, exentos de cualquier peligrosidad. A continuación tenéis una referencia casi completa de todas ellas.

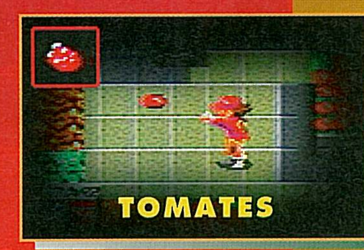

SEGADORA


EXTINTOR

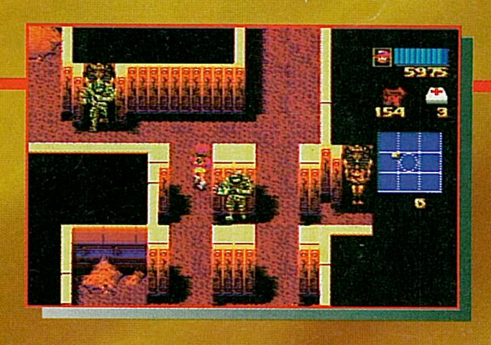

PALOS


PISTOLA


PLATOS


TOMATES





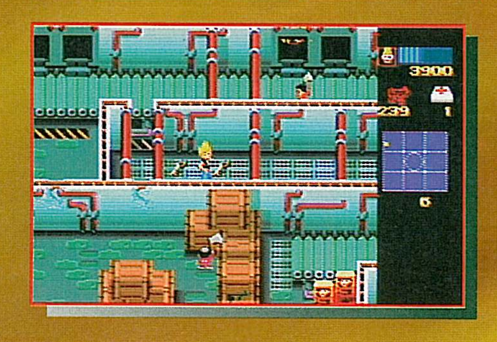
EL Y ELLA

En toda aventura existen unos personajes que acumulan sobre sí todo tipo de responsabilidades. En esta ocasión serán dos los encargados anónimos de poner las cosas en su sitio.







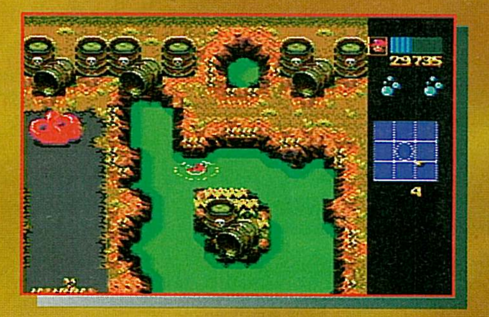






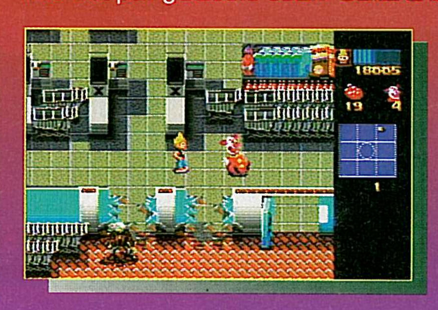


mino y, de paso, rescatar a nuestros bondadosos y apurados vecinos de sus pesadillas.
Es curioso ver cómo la leyenda de los gatos y los ratones (aquí zombis contra vecinos) se diluye en este cartucho en pos de las buenas maneras que deben reinar entre convecinos.
Aunque, técnicamente, este cartucho no presenta novedades reseñables, sin duda ZOMBIES, otrora llamado MONSTERS, pasará a la historia de las consolas como un juego excelente: divertido, sencillo, atrayente y muy variado.
Esta calificación se debe a que LucasArts, o Konami, según prefieras, han fabricado 55 fases de acción amenazadora, atractiva y llena de paisajes tan estrambóticos



PARECIDO RAZONABLE

LucasArts es la compañía responsable de este juego y también del popular DAY OF THE TENTACLE, segunda entrega del mundialmente famoso MANIAC MANSION. Pues bien, buscando atentamente hemos encontrado una similitud entre ese programa y el cartucho que nos ocupa. ¿Sabéis cual? Salta a la vista.





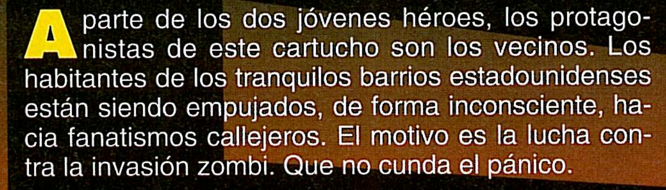
LOS VECINOS











Aparte de los dos jóvenes héroes, los protagonistas de este cartucho son los vecinos. Los habitantes de los tranquilos barrios estadounidenses están siendo empujados, de forma inconsciente, hacia fanatismos callejeros. El motivo es la lucha contra la invasión zombi. Que no cunda el pánico.











LOS CONTROLES

Continuando la norma instaurada en otros juegos para *Mega Drive*, en este cartucho podremos elegir entre los dos tipos de control existentes en la actualidad: uno de tres botones, muy confuso y ralentizador, y otro de seis, más cómodo y dinámico.





como originales: pirámides egipcias, castillos habitados por seres extraños, calles típicamente urbanas y un largo etcétera, que no citaré por temor a resolver el enigma de este juego, son los paisajes de este cartucho.
ZOMBIES no sorprenderá por sus novedades técnicas, aunque causará estragos en lo que a la atmósfera y a la jugabilidad se refiere. Estas dos bombas aunan sus fuerzas en esta entrega, marcada por la calidad, y que promete, eso creemos, diversión sin contemplaciones. Si tenéis ganas de entreteneros por mucho tiempo, este juego es una elección acertada.

J. L. SKYWALKER





SEGA
(KONAMI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 4
FASES: 55
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	82
MUSICA	84
SONIDO FX	82
JUGABILIDAD	90

- La acción sencilla y sin complicaciones
- Los gráficos son simpáticos
- Las 55 fases del cartucho muestran una enorme variedad
- La dificultad es la justa y progresa según avanza la acción
- Las digitalizaciones de voz del juego. Las pocas que hay son lamentables

TOTAL 90

Aunque **ZOMBIES** no es precisamente la perfección técnica en videojuegos, **Konami**, da en el clavo del entretenimiento.



VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

¡PRECIOS M
PARA SUPER

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO E

SEGA MEGADRIVE

OFERTAS

P.V.P. 2.995.- Pesetas.

688 ATTACK SUB	GHOSTBUSTERS	SHADOW OF THE BEAST
ABRAMS BATTLE TANK	GOLDEN AXE II	SIMPSONS
ALIEN STORM	GYNOUG	SPIDERMAN
ALASIA DRAGON	HARD DRIVER	STREET OF RAGE
REGRESO AL FUTURO III	HERZOG ZWEL	STRIDER
BUCK ROGERS	INDIANA JONES III	SUPER HYDLIDE
COLUMNS	KID CHAMELION	THUNDER FORCE IV
CYBERBALL	LAST BATTLE	TOE JAM AND EARL
DECAPATACK	MERCS	TOKI
DICK TRACY	MOONWALKER	TURBO OUT RUN
ESWAT	MYSTIC DEFENDER	WONDERBOY III
EA HOCKEY	OUT RUN	WONDERBOY IN M.W.
FATAL REWIND	PAPER BOY	WRESTLE WAR
FERRARI GRAND PRIX	RAMBO III	ZERO WING
GALAXY FORCE II		







EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ANOTHER WORLD	8.490	GLOBAL GLADIATORS	7.990	SIDE POCKET	6.490
ATOMIC RUNNER	6.490	GEORGE FOREMAN	8.490	STREET OF RAGE II	6.990
BATTLE TOADS	7.490	JUNGLE STRIKE	9.990	STRIDER II	7.990
BUBSY	8.990	KICK OFF	7.490	SUNSET RIDERS	6.990
CAPTAIN PLANET	6.990	KING OF THE MONSTERS	5.990	SUPERMAN	7.990
CYBORG JUSTICE	6.990	LA SIRENITA	6.990	TINY TOONS	6.990
DOUBLE DRAGON III	8.490	MAZING WARS	7.990	TURTLES HYPERSTONE	7.990
FLASH BACK	9.990	MICKEY & DONALD	6.990	X MEN	6.990

NOVEDADES

MEGADRIVE	PRECIO	MEGADRIVE	PRECIO	MEGA CD	PRECIO
THE FLINSTONES	7.990	ASTERIX	9.990	• TERMINATOR	
JURASSIC PARK	9.990	ALADIN	9.990	• SONIC CD	
FATAL FURY	7.990	SONIC SPINBALL	8.990	• WING COMMAND	
TECHNO CLASH	8.990	ROCKETK NIGHT	7.990	• HOOK	
MORTAL COMBAT	9.990	GUN STAR HEROES	8.490	• COBRA COMMAND	
SHINOBI III	8.990	AGASSI	6.990	ROAD AVENGER	8.990
MIG 29	7.990	007 THE DUEL	7.990	FINAL FIGHT	8.990
RANGER	7.990			BATMAN RETURNS	9.990
ULTIMA SOCCER	8.990			PRINCE OF PERSIA	8.990
CHUCK 2	8.990			SHERLOOK HOLMES	8.990

• CONSULTAR PRECIO

CONSOLAS Y PERIFERICOS

MEGA ACCION 24.990.- Pts. Contiene: MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREET OF RAGE + SHINOBI + GOLDEN AXE + SONIC
MEGA PACK 24.990.- Pts. Contiene: MEGADRIVE + 2 CONTROL PACK + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS + SUPER HANG ON + SONIC
MEGA DRIVE + CONTROL PACK **17.990.-** Pts.
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PACK + SONIC **19.900.-** Pts.
PRO ACTION REPLAY: MEGADRIVE **11.495.-** Pts. • SUPERNINTENDO 10.995.- Pts. • GAME BOY **7.495.-** Pts. • NINTENDO NESS**7.495.-** Pts. MASTER SYSTEM **7.995.-** Pts.
PERIFERICOS SEGA: GAME GEAR: CARRY CASE **2.490.-** Pts. • SINTONIZADOR TV. **13.900.-** Pts. • MASTER GEAR CONVERTER **2.490.-**Pts. WIDE GEAR **2.490.-** Pts. • FUENTE ALIMENTACION **2.190.-** Pts. • GP CARGADOR + ALIM. **7.500.-** Pts. CARGADOR BATERIAS **7.990.-** Pts. • BATERIA RECARGABLE **8.990.-** Pts. • MALETIN ATTACHE **3.795.-** Pts. PLAY AND CARRY **3.195.-** Pts. • CABLE GEAR TO GEAR **1.990.-** Pts.• CABLE AUDIO/VIDEO **1.595.-** Pts.
MEGADRIVE: POWER BASE CONVERTER **6.490.-** Pts. • SOFT PAK **1.695.-** Pts. • CADDY PACK **1.295.-** Pts. CONTROL PAD **2.595.-** Pts. • ARCADE POWER STICK **7.900.-** Pts. • STAR FIGHTER **2.195.-** Pts. MEGASTICK **4.690.-** Pts. • MENACER + 6 juegos **11.900.-** Pts. • STRIKER **4.325.-** Pts. • CABLES PROLONGADORES JOYSTICK **790.-** Pts.
MASTER SYSTEM: SOFT PAK **1.695.-** Pts. • CADDY PAK **1.295.-** Pts. • CONTROL PAD **2.595.-** Pts. • CONTROL PAD **1.590.-** Pts. • PRO TOUCH **3.390.-** Pts. • CONTROL STICK **2.590.-** Pts.

COMPETITION PRO
SEGA MEGADRIVE
P.V.P. **2.495** PTA.
TURBO FUEGO
SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



SUPERNINTENDO

OFERTAS

TITULO	PRECIO
SUPER KICK OFF	4.990
ZELDA	6.990
STAR WAR	8.990
W. LEAGUE BASKET	6.990







EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
BATTLE TOADS	9.490	GOOS TROOP	9.990	SUPER OFF ROAD	9.900
BEST OF THE BEST	9.990	KING ARTHUR	9.990	SUPER SMASH TV	8.990
B.O.B.	9.990	KING OF THE MONSTERS	10.990	S. STRIKE GUNNER	9.990
BUBSY	9.990	LEMMINGS	9.990	SYLVALION	9.990
BULLS VS BLAZERS	9.990	MICKEY MOUSE	9.990	TEST DRIVE 2	10.490
CHESSMASTER	8.990	PRINCE OF PERSIA	9.990	TOP GEAR	9.990
DESERT STRIKE	9.590	ROBOCOP III	9.490	TERMINATOR II	10.490
DRAGON LAIR	9.990	SONIC BLASTMAN	9.990	TINY TOONS	10.490
EURO FOOTBALL CHAMP.	9.990	SPANYKS	9.900	LETHAL WEAPON	11.990
G. FOREMAN BOXING	10.990	SUPER MARIO WORLD	7.990	STREET FIGHTER II	9.990
GODS	9.990				

NOVEDADES

MEGADRIVE	PRECIO	MEGADRIVE	PRECIO	MEGA CD	PRECIO
COOL WORLD	12.490	BATMAN RETURN	10.590	ASTERIX	9.490
SUPER JAMES POND	10.490	ULTRMAN	8.890	ALIEN 3	10.990
MORTAL KOMBAT	11.990	POP AND TWIN BEE	10.590	ADDAMS FAMILY II	11.990
STRIKER	11.990	SUPER PONS	11.990	NBA	14.900
DRAGON BALL 7	11.990	SENSIBLE SOCCER	9.890	WWF ROYAL RUMBLE	10.990
CORRECAMINOS	9.990	FLASH BACK	7.490	JURASSIC PARK	12.990
CYBERMATOR	10.590				





CONSOLAS Y PERIFERICOS

PERIFERICOS	PRECIO
SUPERNINTENDO SCOPE	9.990
BOLSA DE JUEGOS	1.925
MALETIN SUPERNINTENDO	4.490
HYPER BEAM (MANDO DISTANCIA)	8.990
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
SN PRO PAD (TRANSPARENTE)	3.390
CABLES ALARGADORES SUPERNINT.	2.395
PAD ANGLER	3.995




SUPER NINTENDO SCOPE


ANGLER


PAD TRANSPARENTE


MALETIN

OLONES
JUGONES!

STA LISTA DE PRECIOS ANULA LAS ANTERIORES

NUEVO TELEFONO DE PEDIDOS
(91) 764 39 69
HORARIO: DE 10 A 2 Y DE 3 A 6

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

GAME BOY

OFERTAS

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
BOULDER DASH	2.595	NBA	2.995
DYNA BLASTER	2.595	PIN BALL	2.595
FI RACER	3.395	PRINCE BOBLETE	2.595
GARGOYLES	2.595	R TYPE	2.595
KICK OFF	2.995	SPIDERMAN	2.595
KUN-FU MASTER	2.595	TIP OFF	2.595





EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ADDAMS FAMILY	5.490	KIRBY'S DREAMLAND	4.490	SPIDERMAN 2	4.990
ALIEN 3	5.490	KRUSTY'S FUN HOUSE	5.490	STAR WARS	5.490
BART VS JUGGERNAUTS	4.990	KWIRK	4.490	SUPER JAMES POND	4.990
BATTLETOADS	5.490	LEMMINGS	5.490	SUPER MARIO LAND	4.490
BEST OF THE BEST	5.490	MARIO AND JOSHI	4.490	SUPER MARIO LAND 2	5.990
BOMB JACK	4.990	MCDONALD ISLAND	4.990	TERMINATOR II	5.490
CRASH DUMMIES	5.490	MICKEY'S	5.990	THE SIMPSONS	5.490
DR. MARIO	4.490	NINTENDO WORLD CUP	4.490	TOP GUN	5.490
F-15 II	5.990	PARASOL STARS	4.990	TORTUGAS NINJA 2	5.490
FERRARI GRAND PRIX	5.490	ROBIN HOOD	5.490	UNIVERSAL SOLDIER	5.490
GEORGE FOREMAN BOX	4.990	RODLAND	4.990	WWF	4.990
JOE AND MAC	5.990	SPEED BALL 2	5.490		

NOVEDADES

TITULO,	PRECIO	TITULO	PRECIO
ADDAMS FAMILY II	5.990	MUHAMMAD ALI BOXING	5.990
ASTERIX	5.490	MYSTIC QUEST	5.490
BOUBBLE BOBBLE 2	5.990	NINJA BOY II	5.990
COOL WORLD	5.990	SPEEDY GONZALEZ	5.990
DARKWING DUCK	5.990	TOP RANK TENNIS	4.990
KID DRACULA	5.490	BATTLETOADS II	5.490
LOS PICAPIEDRA	5.990	CHUCK ROCK	4.990
MORTAL KOMBAT	5.990	LOONEY	4.990





CONSOLAS Y PERIFERICOS

COMPLEMENTOS	PRECIO
PRO POUCH	1.995
ILUMINACION	1.950
LUPA	1.595
ALTAVOCES	1.895
BATERIA NUBY	4.995
ADAPTADOR CORRIENTE	1.495
ADAPTADOR COCHE	1.595
LIGHT BOY	3.690
LUZ Y LUPA	3.395

GAMEBOY **7.990.- Pts.**
GAMEBOY + TETRIS **10.990.- Pts.**
GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND **13.990.- Pts.**















PRO POUCH · ILUMINACION · LUPA · ALTAVOCES · BATERIA NUBY · ADAP. CORRIENTE · ADAP. COCHE · LIGHT BOY · LUZ Y LUPA



NINTENDO

OFERTAS

A 2.995.-	A 2.995.-	A 3.995.-	A 3.995.-	A 4.995.-
A BOY AND HIS BLOB	IRON SWORD	ADVENTURES BOBO II	MEGAMAN	ADVENTURE ISLAND
AD. OF BAYOU BILLY	JACK NICKLAUS GOLF	ASTYANAX	MIGHTY BOMB JACK	BOUBBLE BOBBLE
AR WOLF	LIFE FORCE	BLUES SHADOW	MISSION IMPOSSIBLE	CAPTAIN PLANET
BASEBALL	METROID	BOULDER DASH	PUZZNIC	DYNABLASTER
BLADES OF STEEL	POWER BLADER	CASTLEVANIA	SILENT SERVICE	GAUNTLET II
CAPTAIN SKY HAWK	PRO WRESTLING	CASTEIIAN	SOLOMON KEY	GOAL
DAYS OF THUNDER	PUCH OUT	CRACK OUT	SUPER SPY HUNTER	LEGEND OF ZELDA
DONKEY KONG CLASSIC	RYGAR	DOUBLE DRIBLE	THE BATTLE OF OLYMPUS	ROAD BLASTER
GOLF	SOLAR JET MAN	D. MARIO	THE CHESSMASTER	SHADOW WARRIORS
GRADIUS	SUPER OF ROAD	FIGHTING GOLF	TRACK AND FIELD	TOP GUN
ICE CUMBER	SUPER TURRICANE	GOONIES 2	WORLD WRESTLING	ZELDA II
ICE HOCKEY	ELITE	IKARI WARRIORS		
INSOLATE WARRIORS				



EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ADVENTURE ISLAND II	8.990	DOUBBLE DRAGONS III	8.990	SUPER KICK OFF	8.400
ARCH RIVAL	6.990	FLINSTONES	8.990	SUPER MARIO	5.990
ASTERIX	6.490	GOAL II	7.990	SUPER MARIO III	8.990
BATMAN RETURNS	9.990	JOE AND MAC	8.990	TERMINATOR II	8.990
BATTLE TOADS	8.990	ROBOCOP III	7.990	WORLD CUP	6.990
BEST OF THE BEST	6.490	SHADOW WARRIORS II	5.995	WWF STEEL	7.990
BLUE BROTHERS	7.100	SOLOMON'S KEY II	6.990		









TELEMACH

P.V.P. **6.600** PTAS.

Una palanca como las máquinas de monedas.
Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks.
Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE
STANDARD (9 PINES) NINTENDO
Y SUPERNINTENDO

POP & soft®

Tomás Redondo, 1. 1º F
Edificio LUARCA
Tel. (91) 764 39 69
28033 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ______ NUEVO ☐
NOMBRE ______ EDAD ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA. SJ -XI - 3

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		
TOTAL		

En pantalla



DANIEL EL TRAVIESO



Super Nintendo: plataformas

¡Diablos, qué niño!

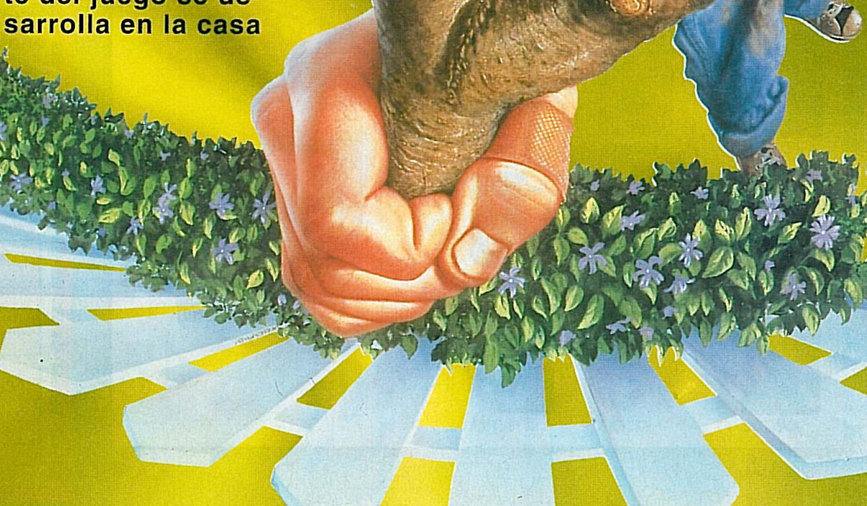
La relación entre Daniel y el señor Wilson es bastante curiosa. El joven adora a su vecino pero, por una de esas casualidades de la vida, el señor siempre es la víctima inocente de las involuntarias travesuras de Daniel. Por tanto, no es de extrañar que el niño se haya convertido en la peor de sus pesadillas. Un mal sueño que ya dura demasiado.

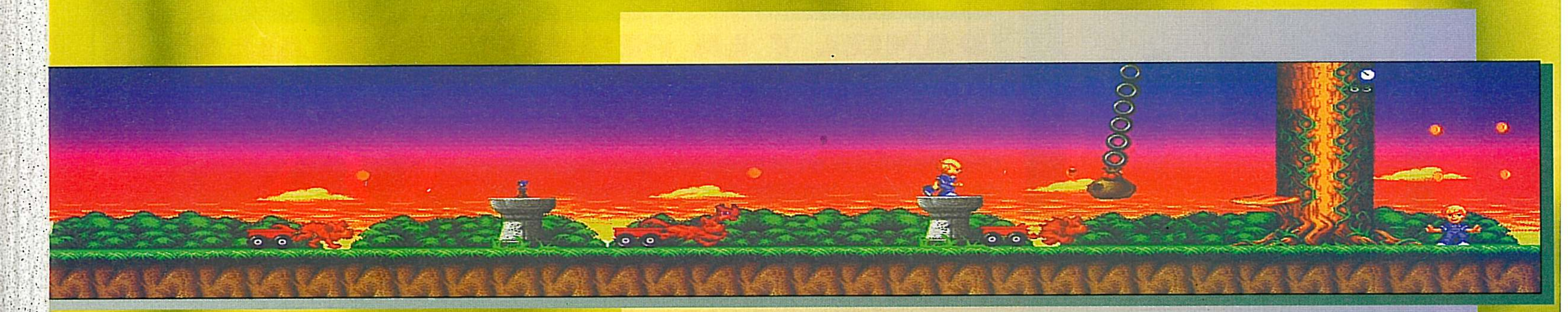
Tras cuarenta años de espera, el señor Wilson se presenta a un concurso de jardinería con una fantástica orquídea que florecerá sólo unos segundos antes de marchitarse para siempre. Y eso es precisamente lo que sucede, sólo que, en el momento en que florece, Daniel ocupa la atención de todos al gritar que una persona ha robado la colección de monedas de oro del señor Wilson. No podía ser peor. Su vecino se ha quedado sin su preciada selección monetaria y sin el primer premio de la asociación de jardinería. Por si fuera poco, el ladrón se ha llevado consigo también a Joey y Margaret, unos buenos amigos de Daniel. El señor Wilson increpa al niño diciéndole que es una amenaza para todos. Ante esa tesitura, el joven decide recuperar el dinero y a sus colegas. Por fortuna, el bandido ha sido algo torpe y ha dejado un rastro de monedas bastante fácil de seguir. La primera parte del juego se desarrolla en la casa













TRACCION PERRUNA

Al final de la primera fase del parque, Daniel se encuentra a su perro. Con él recorrerá una fase de scroll horizontal. No es muy difícil atravesarla, aunque hay momentos en los que Ruff se mete en el interior de algunos troncos y el muchacho se ve obligado a seguirle por encima de ellos. Si el niño no descubre el rastro de su perro, perderá una vida.





del vecino. Daniel debe recoger las cinco monedas grandes que el ladrón ha perdido. En los sótanos se encuentran armas, como la pistola de agua o el tirachinas, y caramelos azules que reponen todos los corazones. Algunas de las piezas se encuentran en el desván. Para acceder a él es imprescindible accionar un interruptor que se haya encima de un armario.

El segundo escenario es el parque, donde hay otras cinco monedas dispersas. Al final de la fase, Daniel se encontrará a su querido perro Ruff jugando con un carro rojo. El siguiente escenario es el cuarto de las calderas, un sitio lúgubre y sombrío. Si Daniel sale vivo de allí llegará al gimnasio.

Por último, sólo queda superar una fase de alcantarillas para regresar de nuevo al bosque donde tendrá lugar el enfrentamiento final entre Daniel y Switchblade Sam. Si consigue derrotarle liberará a sus dos amigos.

El mapeado es realmente extenso y en él conviven dos estilos diferentes de juego. El pasapantallas,





Estos conejos están en las ramas de los árboles y son difíciles de esquivar, así que, dispárales.





Lo mejor es no ponerse en el camino de las ranas para no perder un corazón de energía.

Aunque no lo parezca, los gatos también son vulnerables a los disparos. Sacúdeles algunas veces.





La máquina de discos los lanza de cuatro en cuatro. Para esquivarlos has de sincronizarte con el aparato.

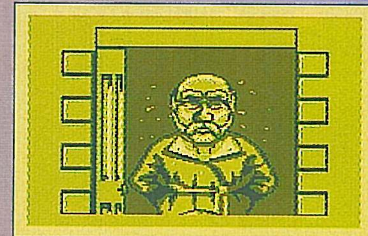


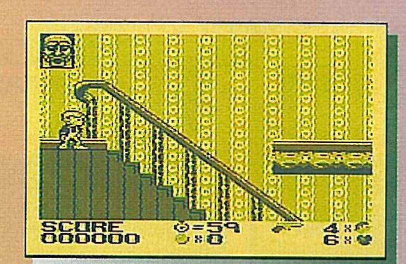
La versión para ***Game Boy*** es la más jugable. Tienes menos vidas, pero también un número inferior de enemigos.

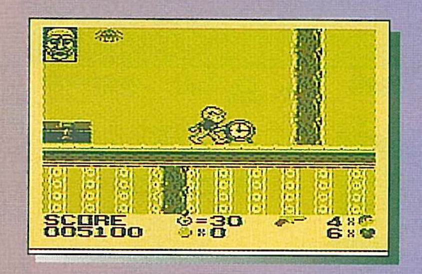
DANIEL Y LA PEQUEÑA PANTALLA

La versión para la portátil de **Nintendo** no desmerece de su hermana mayor. Hay algunas diferencias en el mapeado (por cuestiones de memoria) y también se han suprimido algunos efectos como el del interruptor y la cuerda. Por lo demás, el juego es prácticamente el mismo: buenos gráficos y una música pegadiza. Los efectos sonoros (coger monedas, disparar o atravesar puertas) están realmente conseguidos. En resumen, un magnífico juego.

El factor clave es la jugabilidad, ya que la versión de ***Game Boy*** es considerablemente más fácil que la de ***Super Nintendo*** y eso siempre anima a seguir insistiendo para descubrir nuevos efectos.

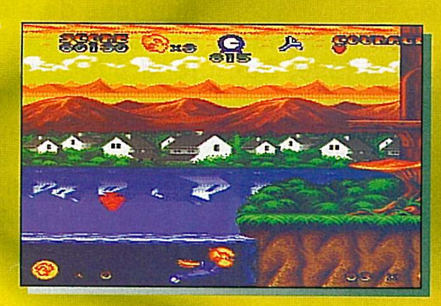


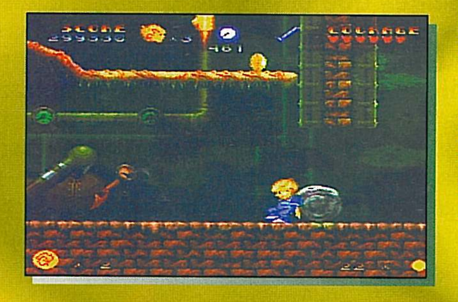




EFECTOS ESPECIALES

En el bosque hay algunas charcas. Son inofensivas. Podemos cruzarlas nadando sin ninguna dificultad.





Daniel va a tener que empujar algún que otro pedrusco para subir en él y acceder a objetos situados en un nivel superior.



Para acceder al desván de la casa del señor Wilson, debes accionar una palanca secreta que se oculta encima de uno de los armarios. Una vez pulsada, el techo cederá y aparecerá una cuerda por la que el protagonista podrá trepar.



El interruptor situado en la rama de este árbol acciona un mecanismo que hace aparecer un brote fantasma. Es imprescindible pulsarlo para pasar a la copa del otro árbol, donde se encuentra una moneda de oro.



En el cuarto de las calderas debes atravesar grandes desniveles. En ocasiones no queda más remedio que subir encima de la tapa de una de las ollas a presión y esperar a ser catapultado cuando explote. Es un medio de transporte seguro.

¡DEJENME DORMIR!





En el piso de arriba se encuentra el señor Wilson descansando plácidamente, porque una siesta a mediatarde sienta estupendamente. Si Daniel se acerca demasiado a su cama, se despertará e intentará atraparle. En caso de conseguirlo, le meterá en la cama haciéndole perder una vida. Andate con ojo.

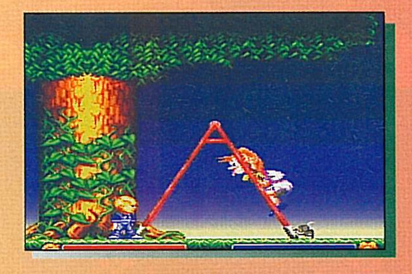
en la casa de Mr Wilson o en el bosque (a través de los árboles), y el arcade de scroll horizontal en la fase con Ruff.
Para subir a algunos objetos situados en la parte alta de la pantalla, será necesario recibir un pequeño *toque* de algún de los enemigos.
La animación del protagonista está especialmente conseguida en todos los fotogramas. Los gráficos de fondo de pantalla son coloristas y simpáticos. El apartado sonoro se resume en dos palabras: calidad Ocean. El sello británico es una garantía de buen hacer, aunque no se puede decir que el juego sea original. Y es que DANIEL EL TRAVIESO es un cartucho de calidad, pero sin alardes.

M. DE LUIS

BETTY SUE, LA CHICA DEL COLUMPIO

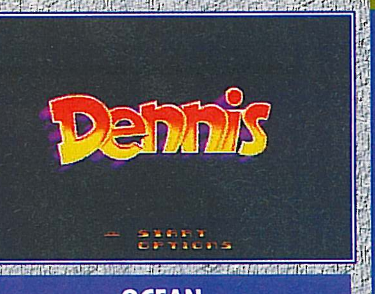
Esta espeluznante chica es Betty Sue Dubrosky, la vecinita de al lado. Es de ese tipo de muchachas con las que tu padre no te recomendaría salir. Está jugando en el parque con el columpio y equivale a un molesto enemigo de fin de fase. Se balancea sin parar de un lado a otro y hay que dispararla continuamente con cualquiera de nuestras armas. Mientras tanto, los ratones de campo (las mascotas favoritas de Betty Sue) no pararán de atacar a Daniel, recorriendo la pantalla de un lado a otro. Al mismo tiempo, la niña te bombardeará con bellotas. No es, precisamente, una jornada tranquila.











OCEAN
(OCEAN)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 9
FASES: 17
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	84
MUSICA	83
SONIDO FX	82
JUGABILIDAD	80

- Buenos gráficos y animaciones.
- Multitud de fases y FX.
- Cada fase tiene una filosofía diferente.
- Música y sonidos muy conseguidos.
- No es un juego fácil, ya que se tarda en aprender la mecánica.
- No hay sistema de claves y el cartucho es realmente largo.

TOTAL 82

DANIEL EL TRAVIESO es un producto típico de la factoría **Ocean**. Posee buenos gráficos y un sonido excelente. En definitiva, un producto bien realizado. Lo único que se le puede achacar es el factor de la jugabilidad, en el que quizás **Ocean** se ha descuidado un poco.

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

Una pareja de lo más astuta

Master System: arcade

Un Sonic es como un Rolex. Siempre se espera lo mejor de él. Esta entrega para Master System del celebérrimo personaje de Sega no cumple con las expectativas que había levantado, aunque sigue siendo un excelente juego. Es como un Rolex que atrasa.

Sonic ha decidido entrar de nuevo en acción. Su peor enemigo, el doctor Robotnik, está empeñado en no concederle tregua y ha vuelto a apoderarse de las seis esmeraldas del caos. Por fortuna, la mascota de Sega, con la ayuda inestimable de su amigo Tail, va a reparar este desaguisado.
En esta nueva entrega para *Master System*, es digno resaltar el importante papel de Tail. En anteriores versiones, se limitaba a permanecer secuestrado por Robotnik o a aparecer en alguna pantalla de presentación, pero ahora va a desempeñar un papel fundamental.
El cartucho ofrece la posibilidad de optar entre él y Sonic para aca-

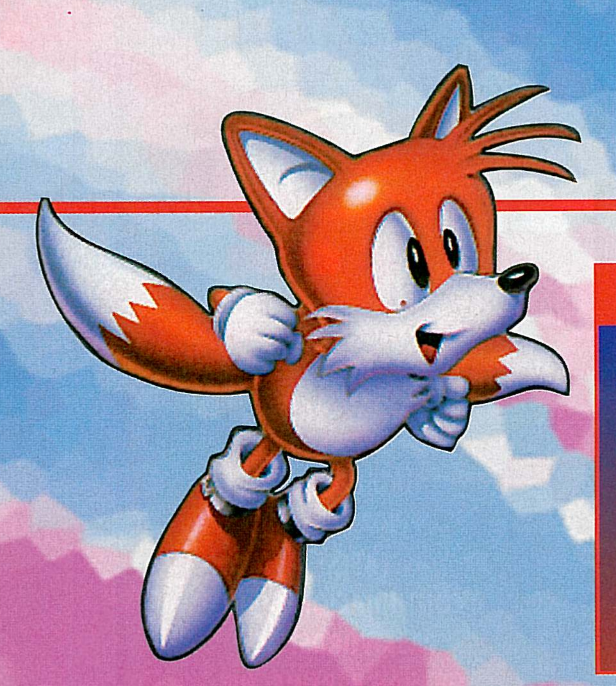


FASE 1



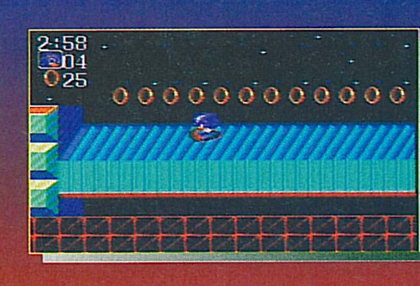
JEFE FINAL





ZONA DE GIGALOPOLIS

FASE 2 — JEFE FINAL



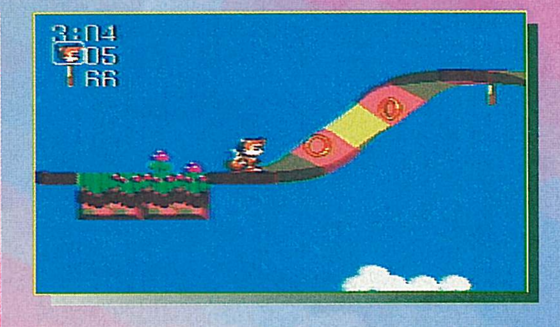


ZONA DEL HUEVO DURMIENTE

FASE 3 — JEFE FINAL







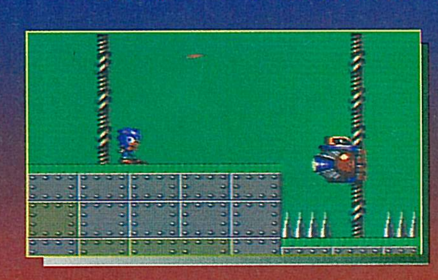
El juego te ofrece la oportunidad de elegir el protagonista de tu historia. Sonic y Tail se disputan el puesto.

bar la misión. Por héroes, desde luego, que no quede.
El desarrollo de la historia, semejante al de sus antecesoras, está compuesto por seis niveles. Cada uno de ellos, está dividido en tres fases, de las cuales dos tienen una estructura laberíntica y la tercera finaliza en una lucha contra un ingenio de Robotnik.
Además de los monitores, los anillos continúan siendo el principal auxilio. De este modo, Sonic consigue, al reunir la cantidad de cien, el acceso a etapas especiales, que permiten aumentar la puntuación. Las esmeraldas están al final de cada una de estas cinco fases. Para alcanzar la sexta, es necesario luchar contra Robotnik. Desgraciadamente, Tail no puede llegar a estas fases pero, como recompensa a la obtención de cien anillos, puede seguir en la aventura.
Los gráficos y el sonido no presentan novedades respecto a SONIC 2, y únicamente es preciso destacar la participación en el jue-

ZONA DEL CERRO VERDE MECHA

FASE 4 — JEFE FINAL

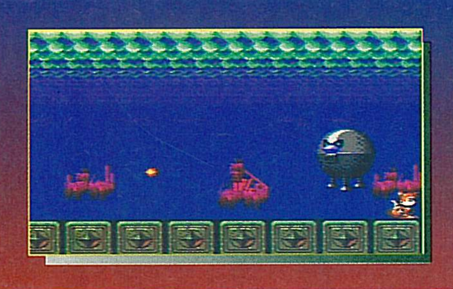


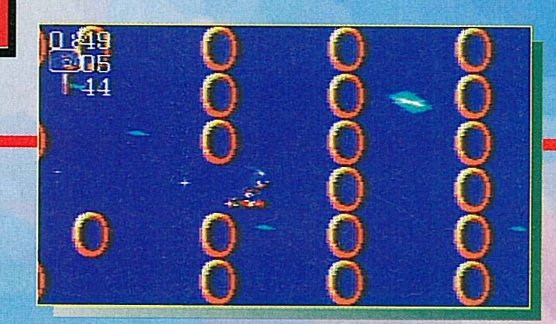


ZONA DEL PLANETA AQUA

FASE 5 — JEFE FINAL





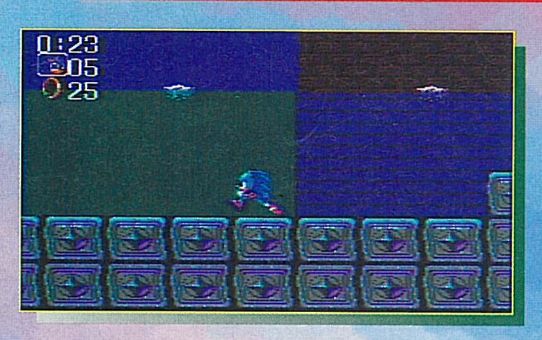




SONIC



El popular puercoespín mantiene toda la velocidad que le ha hecho mundialmente famoso. La principal novedad, también recogida en la versión de este juego para ***Mega CD***, consiste en la posibilidad de correr rápidamente sin transformarse en bola.



Con cien anillos accedes a fases extra para aumentar tu puntuación.

go de Tail. Las carencias del cartucho se observan en tres aspectos: la sencillez de sus fases, el elevado número de vidas y la gran cantidad de partidas adicionales que pueden lograrse. En este sentido, se echa en falta la mágica mano de los programadores japoneses, especialistas en transformar la más simple rutina en un prodigio repleto de fantasía.

JAVIER ITURRIOZ

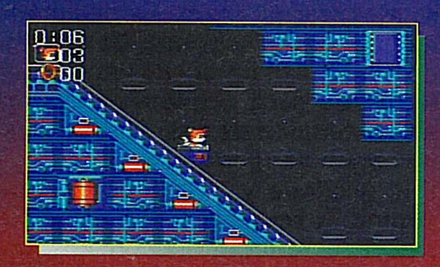
TAILS



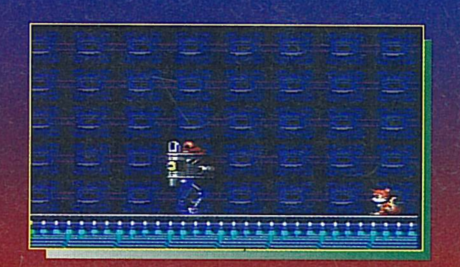
El zorro, cuya aparición en SONIC 2 para ***Master System*** fue testimonial, hace su debut como coprotagonista. Puede transformarse en bola como su inseparable compañero y suspenderse en el aire, utilizando su cola en forma de hélice de helicóptero.

ZONA DEL HUEVO ELECTRICO

FASE 6



ROBOTNIK



SEGA
(SEGA)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3 a 5
FASES: 6
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

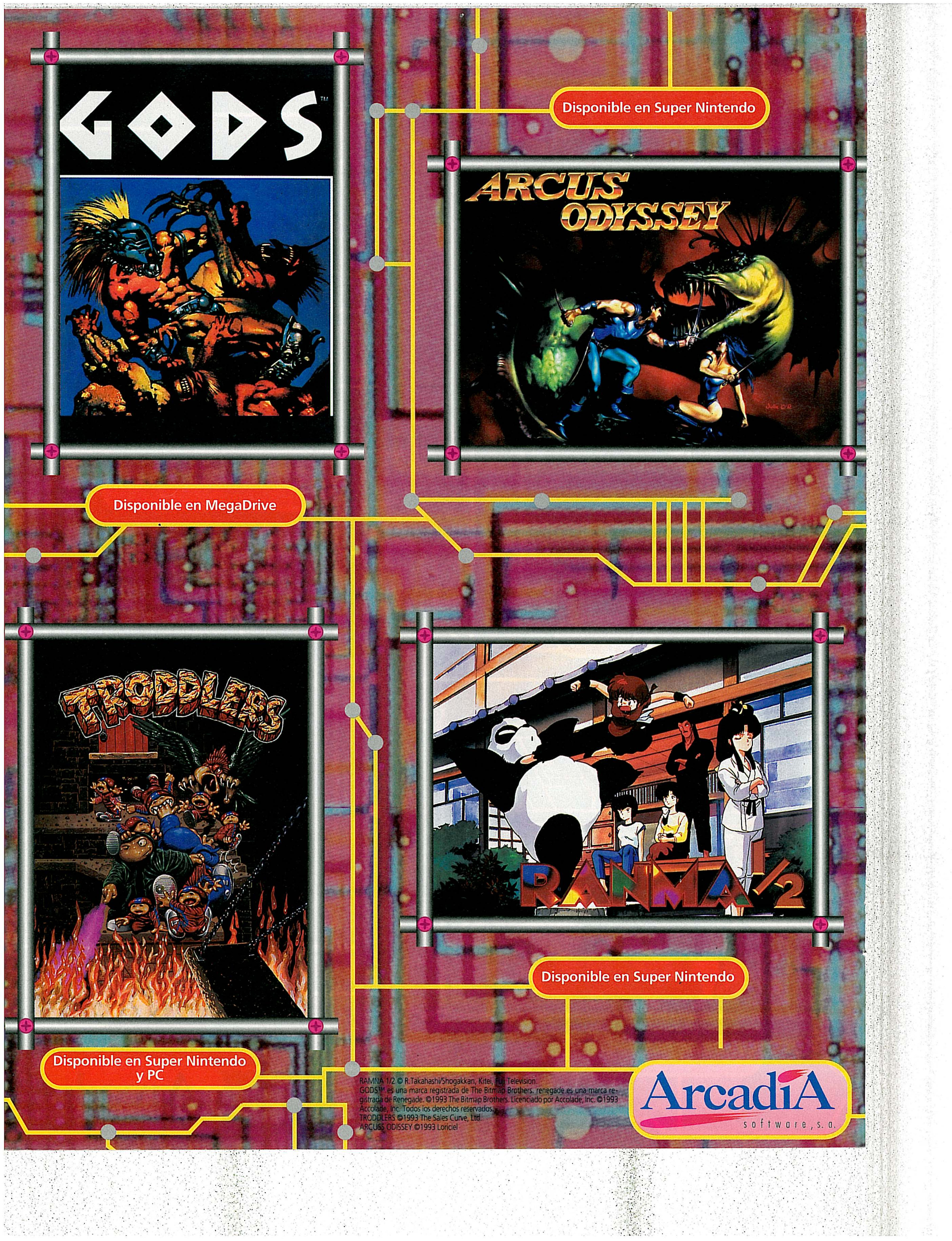
GRAFICOS	82
MUSICA	77
SONIDO FX	77
JUGABILIDAD	85

- La aparición estelar del zorro Tail.
- Nuevos movimientos de los protagonistas.
- Los distintos modos de competición.
- En ocasiones resulta demasiado fácil.
- Pocas variaciones respecto a anteriores entregas.
- De cualquier juego de Sonic siempre se espera algo más.

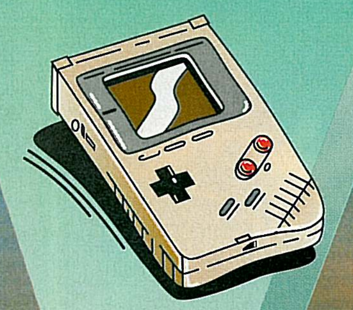
TOTAL 80

De los cartuchos de Sonic, siempre se espera algo novedoso e impactante. Los programadores no han cumplido con las expectativas.


VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS
Dennis
Disponible en Super Nintendo y GameBoy
JURASSIC PARK
Disponible en Super Nintendo, GameBoy y PC
STRIKER
Disponible en Super Nintendo
MR. NUTZ
Disponible en Super Nintendo
JURASSIC PARK ™ & ©1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc.
Juego ©1993 Oean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
STRIKER ©1993, Rage Software
MR.NUTZ ©1993 Oean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
DENNIS ©1993 Warner Bros. DENNIS es una marca registrada de Hank Ketcham Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados.
ArcadiA
software, s.a.


GODS™
Disponible en Super Nintendo
ARCUS ODYSSEY
Disponible en MegaDrive
TRODDLERS
RANMA ½
Disponible en Super Nintendo
Disponible en Super Nintendo y PC
RAMNA 1/2 © R.Takahashi/Shogakkan, Kitei, Fuji Television.
GODS™ es una marca registrada de The Bitmap Brothers. renegade es una marca registrada de Renegade. ©1993 The Bitmap Brothers. Licenciado por Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.
TRODDLERS ©1993 The Sales Curve, Ltd.
ARCUSS ODISSEY ©1993 Loriciel
ArcadiA
software, s. a.


Disponible en GameBoy
STAR TREK
THE NEXT GENERATION
Disponible en Super Nintendo
COOL SPOT
Disponible en Super Nintendo
JIM POWER
Disponible en Super Nintendo
THE EMPIRE STRIKES BACK
JIM POWER 3D ©1993 Loriciel
STAR TREK: THE NEXT GENERATION™, ® & ©1993 Paramount Pictures. Star Trek: The Next Generation es una marca registrada de Paramount Pictures. Absolute es un usuario autorizado. Juego ©Absolute Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.
COOL SPOT™ ©Virgin Games Ltd. ©Seven-Up, 7UP y el personaje SPOT son marcas registradas que identifican productos de Seven-Up Company. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Todos los derechos reservados.
SUPER EMPIRE STRIKES BACK™. © del Juego 1993 LucasArts Entertainment Company. Star Wars es una marca registrada de Lucasfilm, Ltd. The Empire Strikes Back es una marca registrada de Lucasfilm, Ltd. Todos los derechos reservados. Usada bajo autorización
ArcadiA
software, s.a.

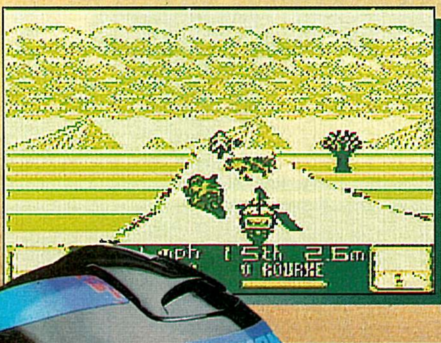


Game Boy: deportivo

ROAD RASH

Todo vale para ser el primero

ROAD RASH es uno de los títulos emblemáticos de la simulación motorizada. Las carreteras y las calles han sido invadidas por motoristas que compiten por dinero en medio del tráfico. En estas carreras no existen reglas y sólo los más rápidos y fuertes, o los más sucios, son capaces de sobrevivir.



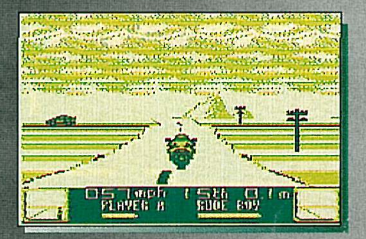
Este cartucho consigue la unión de dos elementos explosivos: la trepidante emoción de las carreras de motos y la carencia de normas en la búsqueda del triunfo final. Es un espectáculo donde todo está permitido. Además, la competición se desarrolla en unas carreteras donde circula un abundante tráfico.

Los 15 pilotos participantes no dudan ni un sólo instante en golpear a cualquier rival que intente adelantarlos, ya que la victoria es lo único importante. Cualquier caída, producida por un coche, un adversario, un árbol o cualquier otro obstáculo, conlleva una preciosa pérdida de segundos, que puede resultar decisiva a la postre. Por cierto, cuidado al recuperar tu montura tras el accidente, ya que tus contrincantes intentarán atro-



SIERRA NEVADA

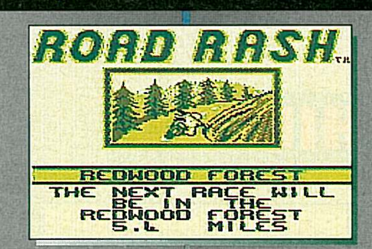


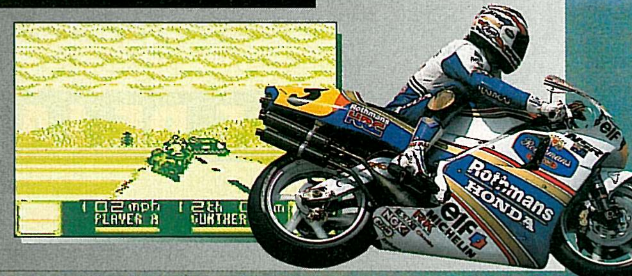


Esta vía atraviesa un frondoso bosque que obliga a conducir con precaución. Hay que evitar posibles impactos con los árboles que bordean el trayecto.

BOSQUE DE SECUOYAS

Es una carretera de alta montaña que, aunque presenta un trazado repleto de curvas, contracurvas y revueltas, no ofrece excesivas dificultades a los pilotos.

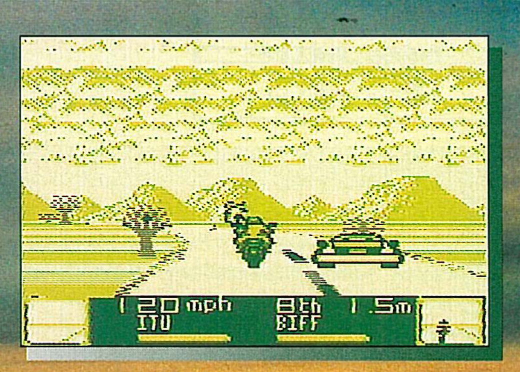




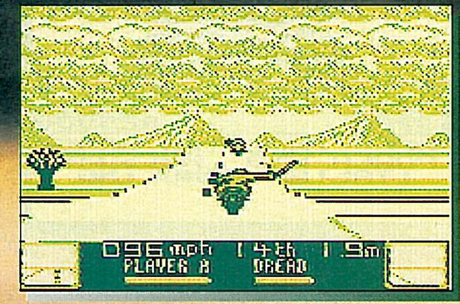
pellarte para impedir tu regreso a esta salvaje competición. Cinco agentes del Cuerpo de policía vigilan atentamente las posibles infracciones por exceso de velocidad. Por si fueran pocos los peligros que te acechan, además debes conducir con precaución. Los guardias pueden ser de dos tipos: los que se limitan a detener al piloto cuando se encuentra en el suelo tras un accidente, y aquellos que son capaces de perseguiros hasta provocar vuestra caída.

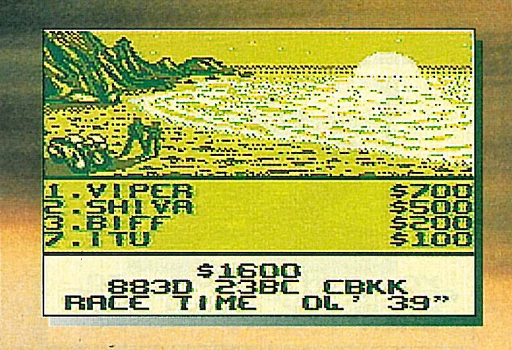
Si se obtiene una de las cuatro primeras plazas en las cinco carreras recogidas en el cartucho, se accede al siguiente nivel. En él, los escenarios se repiten, pero aumentan las distancias a recorrer y las barreras que debes salvar. La posición final determina también la cantidad de dinero lograda, fundamental para pagar las multas, reparar los daños del vehículo y adquirir nuevas monturas. Por cierto, el catálogo está compuesto por seis motocicletas, que poseen diferentes prestacio-

DO YOU BELIEVE THAT BIFF DUDE? MAN, WHAT A MOUTH!









DESIERTO DE PALMERAS

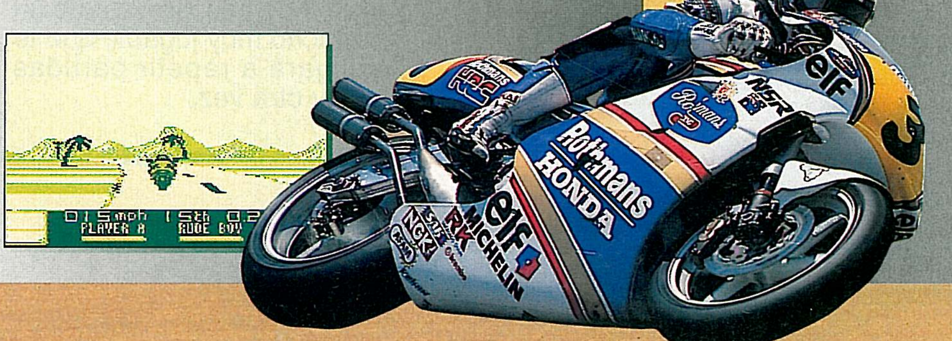
La monotonía en el paisaje es la nota predominante en esta carretera, que se hace muy peligrosa por sus continuos cambios de rasante.

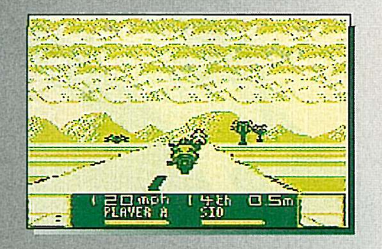


COSTA DEL PACIFICO

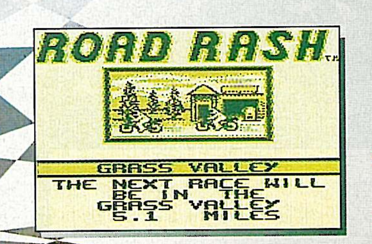
El tráfico es muy abundante en esta magnífica ruta. Es imprescindible prestar atención a los cruces, situados en lugares de escasa visibilidad, para evitar accidentes.



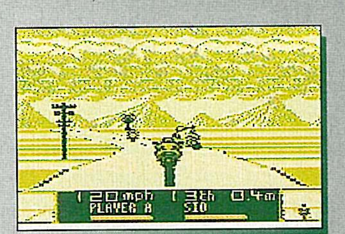




VALLE DE LA HIERBA



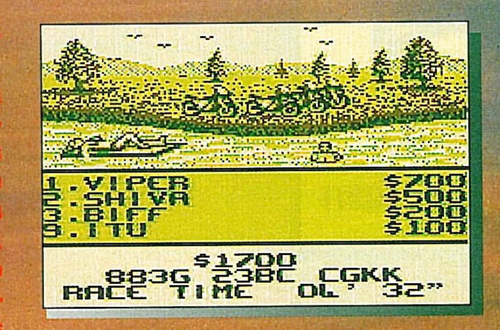
El ganado puede cruzar la carretera por las zonas de pastos. Un riesgo más en esta alocada aventura por conseguir el triunfo.

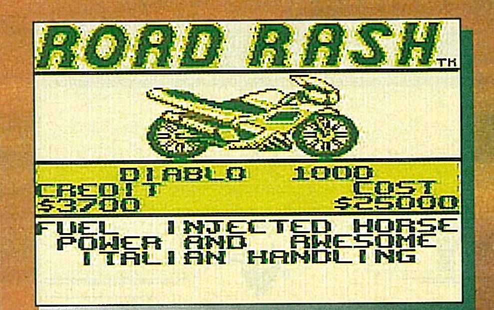


nes en cuanto a velocidad, aceleración y maniobrabilidad.

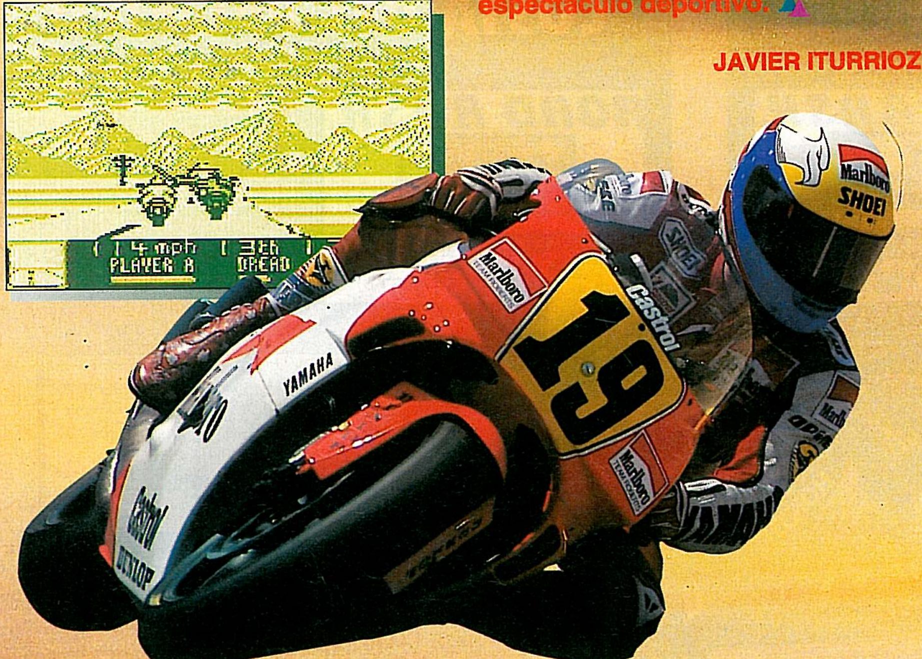
La versión para *Game Boy* es una magnífica conversión de su antecesora en *Mega Drive*. Pese a las lógicas limitaciones gráficas, este nuevo cartucho recoge todos los aspectos característicos del juego. Sólo se puede reseñar un punto negativo en ROAD RASH: su repetitiva música, que en determinados momentos puede llevaron a la monotonía. Por lo demás, este juego, donde se intenta por todos los medios que otros muerdan el polvo, es sobresaliente. Un magnífico catucho que va más allá del simple espectáculo deportivo.

JAVIER ITURRIOZ











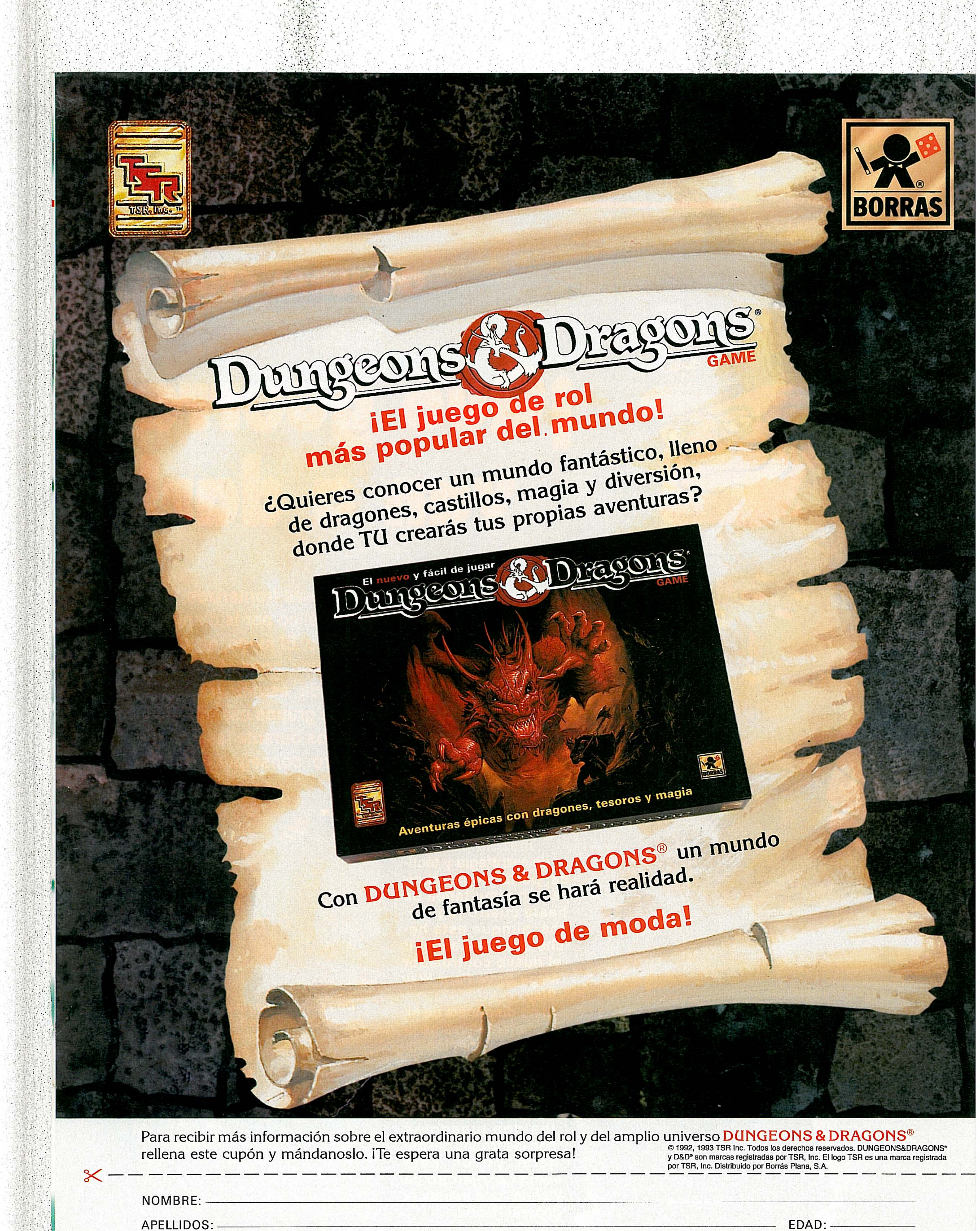
OCEAN SOFTWARE (ELECTRONIC ARTS)
MEGAS: 1
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 5
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	87
MUSICA	70
SONIDO FX	78
JUGABILIDAD	94

- La primera partida te cautivará.
- Criterio de conversión acertado.
- Fácil de controlar.
- Si se elige la opción música no se escucha el sonido del motor.
- Poca variedad de escenarios.

TOTAL 93

Su gran virtud radica en unir las carreras de motos con la emoción de una lucha sin reglas. Además, se trata de un cartucho muy jugable que te obligará a repetir partidas una y otra vez.



TSR Inc.
BORRAS
Dungeons & Dragons® GAME
¡El juego de rol más popular del mundo!
¿Quieres conocer un mundo fantástico, lleno de dragones, castillos, magia y diversión, donde TU crearás tus propias aventuras?
El nuevo y fácil de jugar
Dungeons & Dragons® GAME
Aventuras épicas con dragones, tesoros y magia
Con DUNGEONS & DRAGONS® un mundo de fantasía se hará realidad.
¡El juego de moda!

GENERAL CHAOS

¡Qué guerra van a dar!

Viceria y Monronica, dos países fronterizos, están inmersos en un conflicto bélico por la disputa de una franja de territorio. El juego, ante estas negras perspectivas, consiste en coger el bastón de mando, asumir el rango de general y dirigir a los grupos especiales y a los soldados rasos durante las batallas. El objetivo es claro: conseguir el triunfo.

Este original cartucho, mezcla perfecta de estrategia y táctica, permite la participación simultánea de hasta cuatro jugadores, aunque este hecho obligue a adquirir el nuevo controlador *Mega Drive Four Way Play*.

Si no disponéis de él, las alternativas se limitan a la opción individual, a la posibilidad de enfrentar dos bandos diferentes, o bien, actuar los dos jugadores con las tropas del general Chaos para vencer al ejército de Viceria, que manda el general Havoc.



Dos países imaginarios luchan por obtener un pequeño territorio fronterizo. Los generales tienen la última palabra



A



EQUIPO DE ASALTO

Está formado por un militar de cada uno de los cinco tipos que existen. Sirve para todo tipo de misiones.

C



COMANDOS

Sólo cuentan con dos soldados, pero tiene la ventaja de poder controlarse individualmente en todo momento.

D



GRUPO DE DEMOLICION

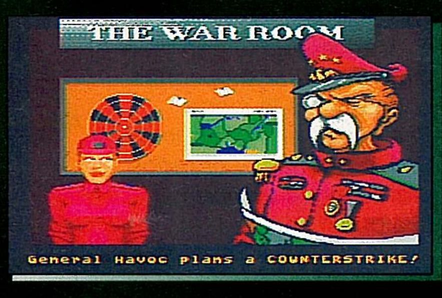
Son el equipo adecuado para atacar desde posiciones alejadas. Las metralletas les permiten repeler los ataques enemigos.

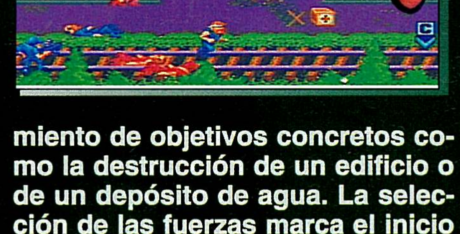
B



FUERZA BRUTAL

Al incluir dos explosivos e idéntico número de granadas, forman el equipo idóneo para destruir objetivos muy puntuales y concretos.







Al margen de la modalidad elegida, el primer paso consiste en escoger la zona desde donde se lanzará la ofensiva. En determinados casos, esta elección implica el cumplimiento de objetivos concretos como la destrucción de un edificio o de un depósito de agua. La selección de las fuerzas marca el inicio de la lucha.

El mando vencedor, una vez realizado el correspondiente recuento de puntos y bajas acumuladas, puede elegir el escenario de la siguiente batalla. Siguiendo este procedimiento, los ejércitos avanzarán hacia la capital del adversario hasta conseguir entrar en ella, lo que supone el éxito definitivo.

El jugador dispone del control de

En pantalla



AMETRALLADORA

Es un arma de corto alcance (apenas unos cuarenta metros) pero con un amplio radio de acción. Es ideal para asaltar posiciones enemigas en las que no exista ningún obstáculo de por medio.

EXPLOSIVOS

Los soldados de ambos bandos lanzan artefactos de gran capacidad destructiva, pero de corto alcance (diez metros. Las explosiones pueden matar a varios enemigos a la vez y son imprescindibles cuando el objetivo es un edificio.

GRANADA

Tienen mayor alcance que los explosivos (50 metros), aunque ofrecen menor efectividad. Permiten esquivar los obstáculos si son lanzados en parábola.

LANZALLAMAS

Sus escasos cinco metros de alcance sólo le permiten actuar en distancias cortas, donde uno se la juega.
Si se mojan al cruzar un río, pueden quedar inutilizados durante algún tiempo. Lávalos en seco.

**cada soldado y, además, puede determinar el momento en el que han de utilizar sus armas. En caso de que resulten heridos, podéis reclamar asistencia sanitaria, pero sólo si habéis recogido iconos suficientes.
Los escenarios son variados y de gran calidad. Así, los obstáculos sirven para evitar los ataques rivales y los ríos aminoran el ritmo de la marcha. Los gráficos de los soldados especifican sus características personales y su aptitud para el combate. Por fortuna, su buen humor y su curiosa forma de ver los juegos de guerra aseguran otros cartuchos en la misma línea.**

JAVIER ITURRIOZ



BAZOCA

Es el arma de mayor alcance y de más poder destructivo. Conviene situarlo en una posición alejada y bien cubierto por otros soldados. Se distingue fácilmente por el casco.

CUERPO A CUERPO

Cuando dos soldados rivales coinciden en un mismo punto se inicia una pelea entre ambos. Para dirimir el resultado es necesario golpear al rival mediante puñetazos y patadas pero, a la vez, os debéis proteger de los impactos.

MEDICO

Si un soldado cae herido, el jugador cuenta con un tiempo prudencial para llamar a la asistencia sanitaria. Para conseguir más médicos es fundamental recoger los botiquines que aparecen en el campo de batalla.

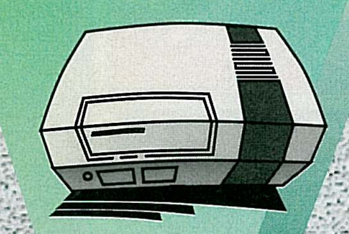
ELECTRONIC ARTS
(ELECTRONIC ARTS)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-4
VIDAS: 1
FASES: 16
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	93
MUSICA	80
SONIDO FX	87
JUGABILIDAD	92

- La participación de cuatro jugadores
- Cuenta con una gran variedad de escenarios
- Originalidad al tratar el tema de la guerra
- Las batallas varían según los elementos externos (agua, trincheras, etc.).
- El manejo del juego, al principio, es difícil

TOTAL 94

GENERAL CHAOS da un tratamiento diferente al tema de la guerra, y esta novedad pronto será utilizada en otros cartuchos. No tiene elementos que destaquen especialmente pero, en su conjunto, resulta un magnífico cartucho que ofrece entretenimiento.



NES: simulador deportivo

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

¡Vaya marcha!

Los juegos de velocidad resultan incombustibles por una sencilla razón: todos llevamos dentro un Alain Prost o un Ayrton Senna dispuesto a demostrar su habilidad al volante. FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE nos brinda en bandeja esa posibilidad y, además, a los mandos de un monoplaza de prestigio. O aprovechas esta ocasión única o quizás habrás perdido la última oportunidad. Tú eliges.







Estamos ante la nueva creación de Acclaim, una compañía sobradamente conocida por los usuarios de Nintendo. El equipo encargado del desarrollo ha sido System 3, que hace tiempo alcanzó gran prestigio realizando juegos para ordenadores de 8 bits.

El objetivo del cartucho es obvio: conseguir el triunfo en el Campeonato del Mundo. Para ello hay que competir en cada uno de los 16 grandes premios que componen el gran circo de la Fórmula 1. Al principio, es necesario luchar para clasificarse en una

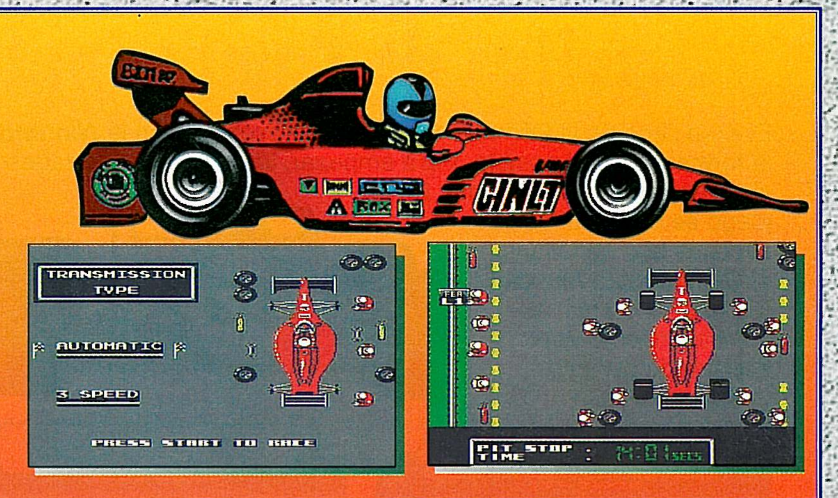




Este juego te permite disfrutar de la Fórmula 1 a los mandos de un Ferrari, uno de los monoplazas más emblemáticos del campeonato. Un auténtico lujo con sello italiano.

Entrada en Boxes

El enlace en boxes informa periódicamente del estado del coche: los neumáticos, el cambio, la presión del aceite, el fuel, etcétera. Nuestro Ferrari se resiente tras unas cuantas vueltas de carrera. Es el momento de entrar en boxes y cambiar los *slics*. El equipo de mecánicos no está formado precisamente por unos tipos rápidos, así que debemos ayudarles pulsando los botones A y B alternativamente a toda velocidad.









competida vuelta cronometrada. Si todo ha ido bien, conquistaremos una posición en la parrilla de salida junto al resto de los corredores. Segundos fuera. Ya se ha dado la salida. Durante la carrera, el cuadro de mandos informa de la velocidad y de otros datos interesantes. La radio transmite desde boxes comentarios sobre los adelantamientos y el estado general del coche. Una información correcta puede determinar el resultado final.

Los efectos de velocidad y las curvas están magníficamente conseguidos. El scroll de la parte superior ofrece una interesante sensación de profundidad, ya que los efectos de las nubes, montañas y el resto de los decorados han sido realizados de modo independiente. La música y los elementos sonoros son adecuados, aunque no





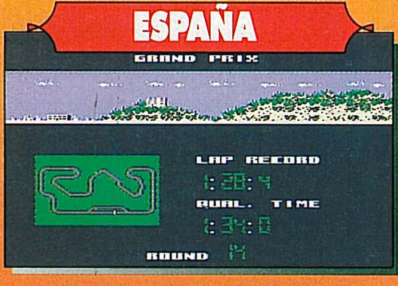
A la parrilla

Los tiempos de clasificación en los distintos circuitos están realmente ajustados. En las primeras ocasiones cuesta mucho entrar en la parrilla de salida y hace falta entrenar una y otra vez. Es necesario pulir el más mínimo defecto para competir con los grandes de la categoría.

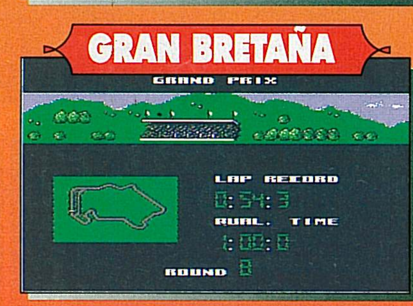
Circuitos de Campeonato

El gran circo de la Fórmula 1 ha sido representado en la ***Nintendo*** de la forma más real posible. Para empezar, los diferentes trazados han sido reproducidos fielmente. En el juego se recogen los 16 circuitos que constituyen el Campeonato Mundial. Sin lugar a dudas, el entretenimiento está asegurado durante muchas horas.











destacan especialmente. Digno de mención es el efecto de los boxes. Si el coche se deteriora, es imprescindible repararlo. En ese momento, el juego pasa a ser una lucha contrarreloj, en la que la velocidad de los mecánicos depende de nuestra destreza en pulsar los botones A y B.
El apartado gráfico está notablemente cuidado e incluye algunas digitalizaciones. La jugabilidad es quizás el punto del cartucho sobre el que más se podría discutir. Hay quien opina que los cartuchos difíciles atraen a los jugadores, otros piensan lo contrario. En este caso, resulta verdaderamente sencillo controlar el Ferrari, incluso a 320 Km/h. Sin embargo, para conseguir primeras posiciones en las carreras hace falta algo más que práctica. Y es que nuestro bólido es rápido, pero los demás vuelan.

M. DE LUIS

Directos al podio

Esta vez no ha habido demasiada suerte y son otros los que suben al podio. Es el momento de ver los mejores (y peores) tiempos y reflexionar sobre los puntos del circuito dónde se pueden rebajar unas décimas de segundo. Pueden ser la clave.







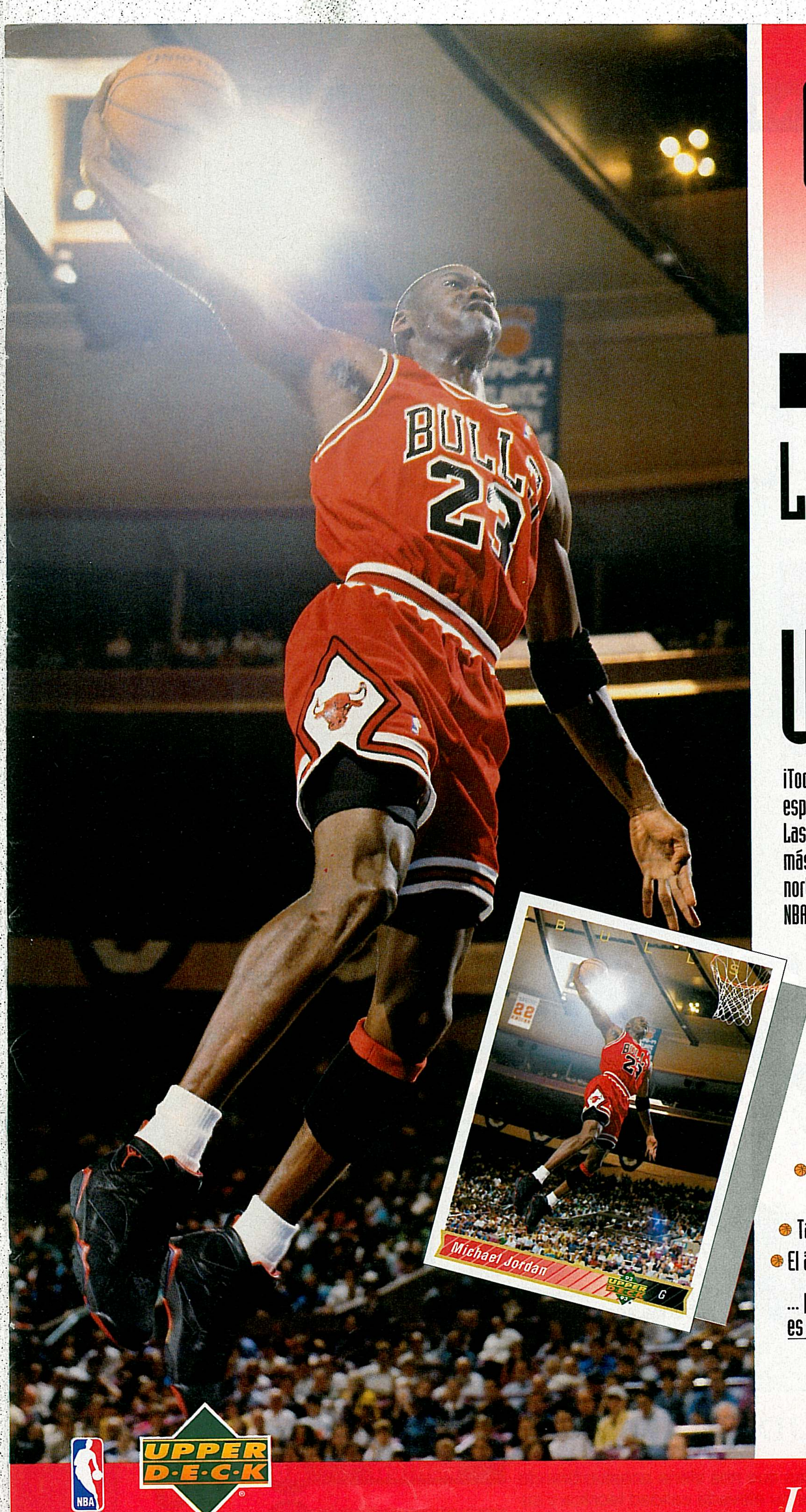
ACCLAIM
(SYSTEM 3)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1
VIDAS: NO
FASES: NO
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	76
MUSICA	75
SONIDO FX	77
JUGABILIDAD	78

- Están representados todos los circuitos importantes.
- Los boxes y el cambio de neumáticos.
- Se puede entrenar antes de competir.
- La lentitud de nuestro monoplaza.
- Al más leve toque el coche pierde velocidad.
- Los adelantamientos son casi suicidas.

TOTAL 77

El cartucho en conjunto resulta bastante aceptable. No es la séptima maravilla, pero es un hecho que los juegos de carreras siempre tienen asegurado un público fiel.



ENTRA EN JUEGO

con

LAS TARJETAS NBA DE UPPER DECK™

¡Toda la acción y la fuerza de la NBA presentadas espectacularmente como solo UPPER DECK puede hacerlo! Las tarjetas coleccionables UPPER DECK te ofrecen las más recientes y esperadas imagenes del basket norteamericano. ¡Todas las estrellas consagradas de la NBA y también los nuevos "top rookies"!

- Edición "High Series" de 255 tarjetas. ¡Una colección premiada por la propia NBA!
- ¡Las jugadas más espectaculares a todo color y por las dos caras!
- Biografías y estadísticas en cada tarjeta
- Todas las tarjetas llevan un holograma exclusivo que garantiza su autenticidad
- En el interior de los sobres puedes encontrar uno de los 9 fantásticos hologramas UPPER DECK ¡Búscalos!
- Tarjetas especiales sobre los jugadores más famosos
- El álbum de la colección se vende por separado en el kiosko

... por todo ello, cada tarjeta coleccionable UPPER DECK es mucho más que un cromo. ¡Compruébalo!

Nobody Does Basketball Like

UPPER DECK™

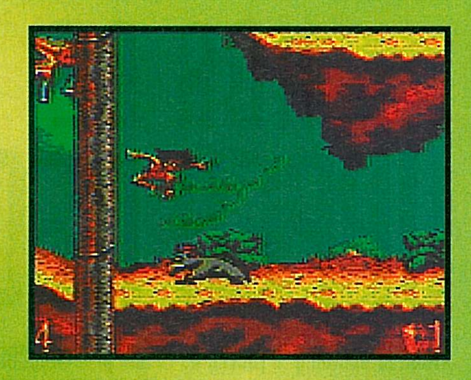
MOVIMIENTOS



Un aspecto destacable del juego reside en los logrados movimientos de nuestro joven protagonista, Mowgli, sacados del original cinematográfico. Trepar por lianas y lanzar sus amados plátanos tropicales son una delicia visual que ha de ser reconocida. El juego, de todos modos, mantiene la misma tónica de perfección que la película.



THE JUNGLE BOOK



Este cartucho, que se inscribe dentro del círculo de David Perry en cuanto a estilo y desarrollo, no es más que un arcade de plataformas lleno de enemigos y objetos que han de ser recogidos para acceder a otros niveles de dificultad supina. Todas y cada una de las antológicas secuencias están puestas para que todo aquél que se sienta identificado con el niño perdido, pueda volver a vivir la emoción de acompañar al oso Baloo, a la pantera Bagheera, a los marchosos monos o al malvado tigre Sir Khan. Aprovechando el preestreno de la película, **Virgin** nos introduce en el fenómeno de **EL LIBRO DE LA SELVA** con unas maneras recomendables, tecnicismos conocidos de anteriores realizaciones, gráficos bonitos, la jugabilidad innata de sus extraordinarios juegos y músicas extraídas de la banda sonora original de la película. Adquirible y jugable. Todo en uno.

GEMAS DE LA SELVA

En cada una de las fases, nuestra mayor preocupación se centrará en el número de gemas preciosas que deberemos recolectar. Esta misión tiene un claro fundamento: la obligación de recorrer todo el mapa del juego de principio a fin para no perdernos un solo detalle. De esta manera, el tiempo invertido en la creación y desarrollo de los escenarios no supondrá la frustración de los programadores.







GRAN JUGABILIDAD

Continuador de las maneras a las que nos viene acostumbrando **Virgin**, este juego sobresale por su elevada calidad técnica y su jugabilidad. Un cartucho de cine, sin lugar a dudas.

GRAFICOS	90
SONIDO	86
JUGABILIDAD	90

88



Max
SIMULMONDO
Skunk
TIME Runners
La Mega aventura del tiempo
Garantia antivirus Load & Save
Gráfica
Hiperrealista digitalizada "rendering-realidad virtual" personajes inteligentes y ayuda "on line".
Orbis Fabbri y Simulmondo te proponen la primera mega aventura para P.C. de nuestros tiempos. 30 disquetes que podrás adquirir uno a uno. Atrévete a emplear la inteligencia interactiva para conseguir superar los mayores retos en arcade, aventura gráfica y estrategia de la historia. Vive con Max, Jessica y Lucas una odisea por escenarios increíbles, inimaginables, impensables e inigualables. Un viaje que te llevará hasta los confines del tiempo. Y aún, más allá. No te cortes. Conviértete en un atrevido Time Runner.
Audio
PC speaker también sin tarjeta de sonido.
Soporta las tarjetas ad lib soundblaster y soundblaster pro.
Interactividad
Ratón, teclado y joystick.
Opción lenguaje
Posibilita tener los diálogos en castellano, inglés, francés e italiano.
Pronto en tu quiosco. El n.º 1 por sólo 495 ptas. y los siguientes 995 ptas. c/u.
ORBIS • FABBRI
Skunk
Jessic

COOL SPOT



Cartucho protagonizado por la popular mascota, junto a Fido Dido, de una famosa marca de bebidas refrescantes, y creado por la magia de David Perry.
Cool Spot tendrá que abrirse paso entre las fases monumentales, recolectando objetos y salvando a sus semejantes del exterminio inhumano. Saltos, refrescantes disparos de 7-Up que amortizarán nuestra operación, enemigos previsibles y franqueables constituyen las credenciales de este juego.
Pero si algo hay que no se le puede reprochar a nuestro circular amigo, es su capacidad para movilizar masas. Con menos de seis meses a sus espaldas, este videojuego playero ha cobrado cierto aroma de clasicismo y ha visto ya versiones para numerosas consolas. Este hecho conlleva una pérdida de perspectiva y un elevado grado de injusticia, derivado de las comparaciones entre el original (en este caso para ***Mega Drive***) y las demás consolas. **COOL SPOT** rememora los escenarios, los movimientos, las fases y los demás argumentos de su precursor. Por tanto, obtenemos un cartucho bien hecho y terminado.

GENIAL

David Perry, heredero de las más ancestrales técnicas de programación, vio la luz en esto de crear videojuegos con el ***Spectrum*** de sir Clive Sinclair. TRANTOR, una odisea espacial en una base perdida; SAVAGE, un guerrero en busca de un objeto mágico; y EXTREME, un robot que ha de abrirse paso entre laberintos infestados de enemigos, tenían su firma como característica común. Tuvo que evolucionar para no quedarse anclado.y ya en el mundo de las consolas tuvimos sus primeras noticias con GLOBAL GLADIATORS.





RESCATES

Conocidas son las carreras que se da Cool Spot para buscar a sus hermanos. Rescatar uno en cada fase, recolectando un porcentaje mínimo de chapitas, será nuestro fin para acabar con celeridad la tarea encomendada.







ESCENARIOS INCREIBLES

Amparado en la versión para ***Mega Drive***, **COOL SPOT** para ***Game Gear*** esgrime las mismas razones de peso para divertir. Un cartucho que asegura entretenimiento y diversión a raudales.





Quickjoy

¡Los mejores accesorios a tu alcance!

QUICKJOY PARA SEGA® Y NINTENDO®

SN Program Stick

- Joystick de estilo arcade compatible Super Nintendo®.
- Carcasa transparente.
- 6 botones de disparo y 3 teclas de acción.
- Botones de disparo adicionales a izquierda y derecha.
- Pad de botón de disparo orientable.
- Panel de control LCD programable para memorizar la secuencia de acción.
- Modo de demostración incorporando 30 acciones preprogramadas.
- Disparo automático independiente.
- Función de movimiento a cámara lenta con varias velocidades.
- Batería interna para las memorias.
- Cable de conexión de 240 centimetros de longitud.





SN Program Pad / SG Program Pad

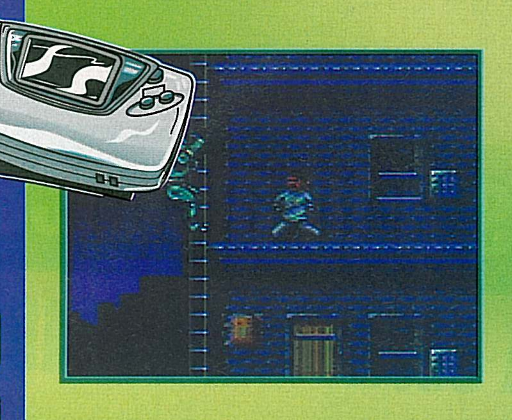
- Compatible Super Nintendo® / SEGA Megadrive®.
- Carcasa transparente.
- 6 botones de disparo y 3 teclas de acción.
- Panel de control LCD programable para memorizar la secuencia de acción.
- Modo de demostración incorporado.
- 30 acciones preprogramadas.
- Disparo automático independiente.
- Función de movimiento a cámara lenta.
- Cable de conxión de 240 centimetros de longitud.

SN Propad/SG Propad

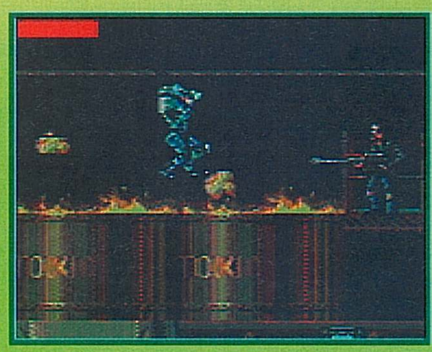
- Compatible Super Nintendo® / SEGA Megadrive®.
- Pad de 8 direcciones para controlar con los pulgares.
- 6 botones de disparo.
- Botones de disparo a derecha e izquierda.
- Modo de disparo dual (maanual/automático).
- Función de movimiento ralentizado.
- Botones de selección y de comienzo.

® Nintendo y Super Nintendo son marcas registradas de Nintendo.
® Sega y Sega Megadrive son marcas registrada de Sega.





ROBOCOP VS. TERMINATOR



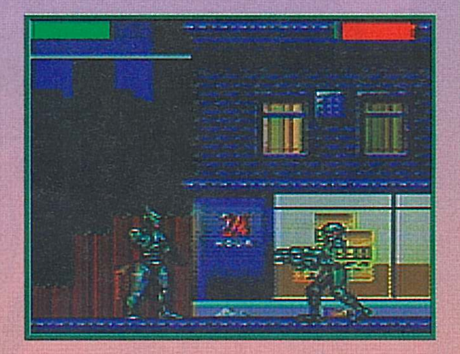


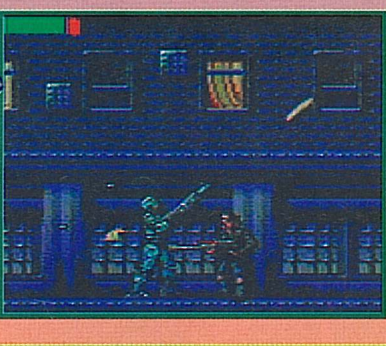
Esta versión portátil recupera las virtudes escondidas, que nos habían sido negadas en otros juegos directamente trasvasados desde la consola ***Master System.*** El considerable tamaño de los sprites, con un Robocop memorable en diseño y colorido, y unos escenarios misteriosos, oscuros de indudable calidad, constituyen las notas más sobresalientes del juego. Esta entrega posee todos los ingredientes para su uso. Arcade hasta la médula, nuestra misión es puramente habilidosa. **ROBOCOP VS. TERMINATOR** es un juego totalmente recomendable, pese a que su argumento no es una loa a la originalidad.

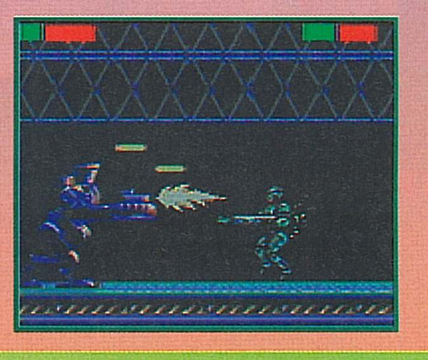


AL ACECHO

Efectivamente, si controlamos a Robocop, ¿qué hace en todo este desaguisado Terminator? Pues sencillamente se limita a ofender nuestro honor como justiciero y a esperarnos al final de cada fase. En ese momento, nuestra puntería hará el resto,que no es poco. A veces restablecer el orden es un trabajo muy complicado.







PERFECCION GRAFICA

Enésima entrega de Robocop, que destila calidad, pero que recuerda en exceso a otros cartuchos del mismo protagonista. Aún así, sigue siendo divertido e impresionante.





JUGABILIDAD 88



EL JUEGO DE LOS
CODIGOS DE BARRAS

BARCODE BATTLER

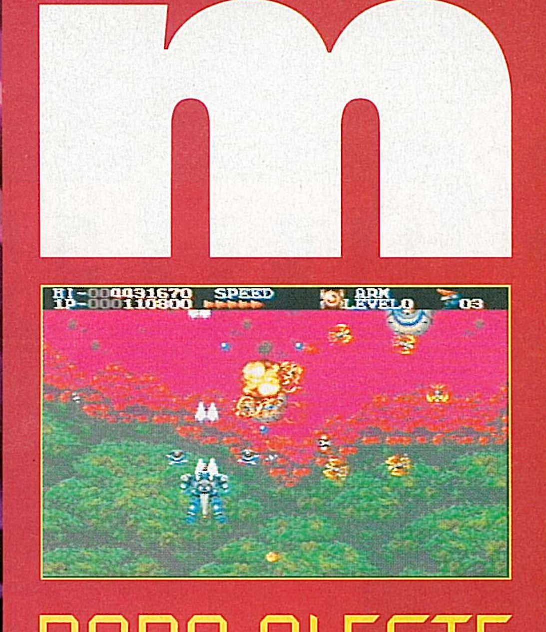
Libera el poder



"No te resistas al desafio de BARCODE BATTLER II"



TOMY®

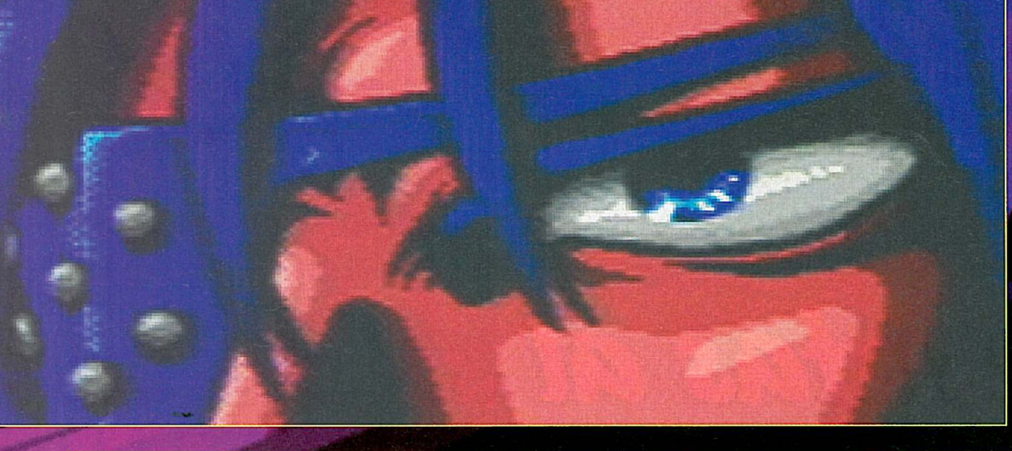


ROBO ALESTE

shoot'em up

UN CYBORG PASADO DE TUERCAS

Estamos en el siglo XVI. Las arcaicas tradiciones del Japón medieval van a desembocar en una guerra fratricida por el poder. Esta nueva entrega de ROBO ALESTE, obra de Compile, resulta atractiva desde el principio hasta el final, pese a no obtener el máximo rendimiento de la Mega CD.



Desde hace ya bastante años la compañía Compile se ha ganado una excelente reputación entre los fans de los shoot'em up (juegos de disparos), gracias a su buen hacer y a un nombre mítico: ALESTE. Esta saga de matamarcianos ha visitado máquinas tan dispares como la *Master System*, la *PC Engine*, los ordenadores *MSX* o, más recientemente, la *Super Nintendo*, todas ellas con la calidad y dificultad como punto en común.
Ahora, ante la primera incursión de este juego en el formato CD-ROM surge la duda de si Compile habrá aprovechado las posibilidades de esta consola al 100% como siempre ha hecho, o bien se habrá conformado con poner unas cuantas intros animadas. Lamentablemente, la realidad se acerca más a lo segundo, ya que los gráficos de ROBO ALESTE no aportan nada





EL CAMPO DE BATALLA

Tras sobrevolar los restos de una terrible batalla, Aleste afrontará el primer enfrentamiento con su diabólico hermano Tetsu.

EL CAMPAMENTO

Yoshimoto Imagawa es el *shogun* que espera a Aleste en el campamento. Dos katanas y un lanzallamas son sus armas.

nuevo a lo visto ya en cualquier cartucho para *Mega Drive*, salvo algunos momentos, los menos, que aprovecha, bajo mínimos, el chip de *scaling* que posee el *Mega CD*. Esto no quiere decir que el juego sea malo, al contrario. Para compensar este descuido gráfico, Compile ha añadido una música soberbia, que combina a la perfección arte y tecnología, para ambientar el desarrollo del cartucho. En cuanto a la jugabilidad, esta compañía ha sido fiel a la tradición

Aleste tiene que acabar con su diabólico hermano Tetsu (derecha). En la fase inicial tendrá lugar la primera gran batalla.

Las intros logran ambientar a la perfección el juego. Algunas, como la de abajo, son espectaculares.









EL COMPLEJO MINERO

Aleste tendrá esquivar los disparos de los robots mientras atraviesa los túneles de la mina. Tetsu le espera de nuevo al final del nivel.



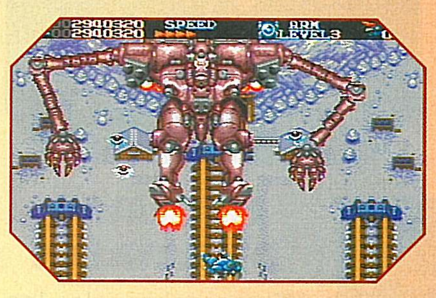






BATALLA EN LAS NUBES

El héroe emprende la búsqueda de Colossus, la nave que abastece a El Eje. Su destrucción provocará la ira del *shogun* Shingen Takeda.



FASE 3

EL TREN

El tren de suministro de El Eje es el principal objetivo del protagonista. Kenshin Uesugi custodia la entrada a la mina, única opción para atravesar la cordillera.



ALESTE, bombardeando la retina del jugador con decenas de enemigos en pantalla.
La historia de ROBO ALESTE se desarrolla en el Japón del siglo XVI, que se halla dividido en regiones dominadas por *shogunes* (señores de la guerra).
Dice la leyenda que a principios de ese siglo, una extraña embarcación metálica surgió de entre las estrellas para caer en el monte Fuji. De sus restos, los científicos adquirieron los conocimientos necesarios para copiar la tecnología







FASE 6

LA COSTA

La costa Este está infestada de baterías antiaéreas ZX-81 y cazas de reconocimiento. Al final del nivel, Motochika Chokosabe espera su último combate.



FASE 7





EL LAGO DE FUEGO

Estar mucho tiempo aquí supondría morir, por lo que Aleste no debe detenerse hasta encontrar y luchar contra Takahisa Shimazu.

FASE 8



LA FACTORIA

Un interminable complejo de fábricas y tuberías es el escenario de la octava fase, que le deparará a Aleste más de una inesperada sorpresa.



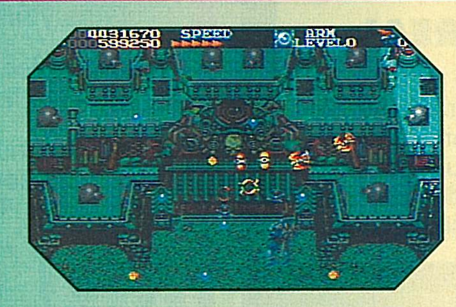
extraterrestre, para fabricar artilugios tales como androides, cyborgs, armas láser o sofisticados aviones. Estos descubrimientos provocaron una sangrienta guerra civil, que acabó cuando las regiones decidieron unirse formando lo que se conoció como El Eje, gobernado por la princesa imperial. Uno de los *shogun*, Nobunaga Oda, en desacuerdo con esa







FASE 9



LA FORTALEZA

La mansión de la emperatriz es un auténtico búnker. De torreones y almenas surgen miles de cañones y morteros láser con un único objetivo: Aleste y su piloto.

FASE 10



EL PALACIO

El enemigo: Motonari Mouri y su araña cibernética. El marco de la batalla: los muros del palacio. El objetivo: abrir la puerta dimensional donde se halla la princesa.





FASE 11



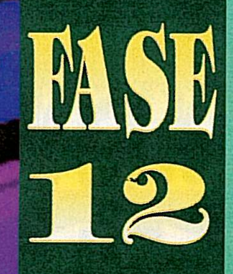
DIMENSION 112

La batalla con Tetsu acaba de empezar. Sólo uno de los hermanos verá el nuevo día. Aleste busca la victoria. Tetsu, la venganza.



unión, se ganó la enemistad del resto de los territorios, que le declararon la guerra a muerte.
Este es el momento en el que Dennin Aleste, el androide más sofisticado del ejército del *shogun* Nobunaga, tiene que demostrar el poder de su amo y destruir a sus enemigos. Es la ocasión perfecta de devolver el equilibrio a Japón, al continente y a la humanidad.
Ahora, Aleste, el futuro está en tus manos.

NEMESIS

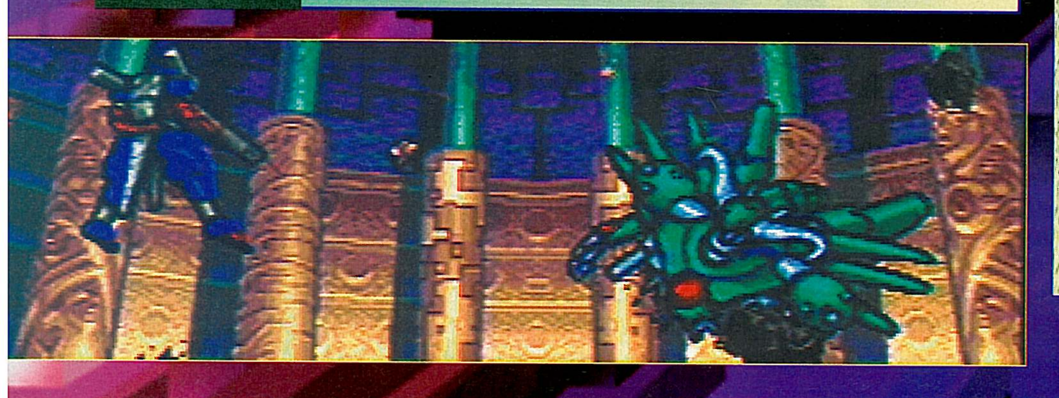


FASE 12



CAMARA REAL

La princesa se arrepiente de haber apoyado a Nobunaga, pero puede que sea demasiado tarde.





SEGA
(COMPILE)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 12
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	76
MUSICA	95
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	89

- Ante todo, la música.
- Las *intros* logran ambientar el desarrollo de la historia.
- Divertido y jugable.
- Las voces digitalizadas, pese estar en inglés, son claras y nítidas.
- Los gráficos son bastante flojos.
- Las continuaciones infinitas son un arma de doble filo.

TOTAL 88

Aunque sus gráficos no pueden competir con otros lanzamientos para ***Mega CD***, supera a la mayoría en jugabilidad y atracción.

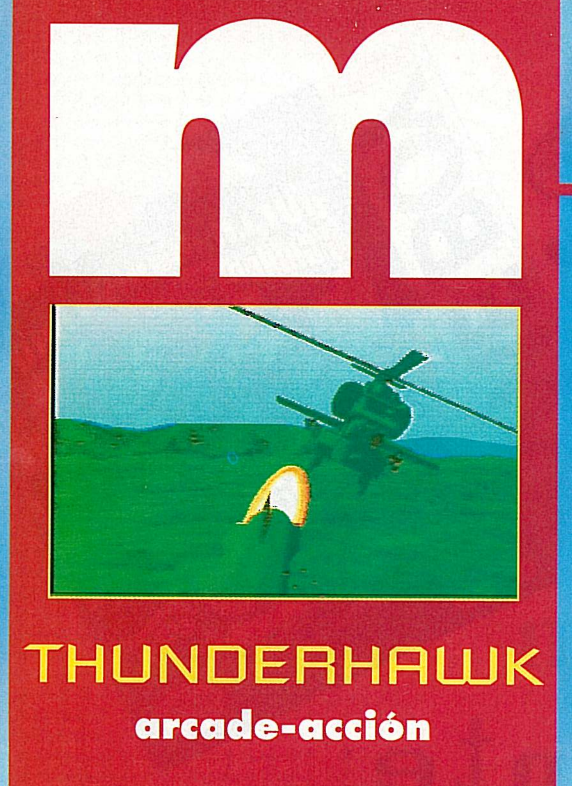
Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Nintendo
GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
The Biggest Game Boy Adventure Yet!
Nintendo

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.



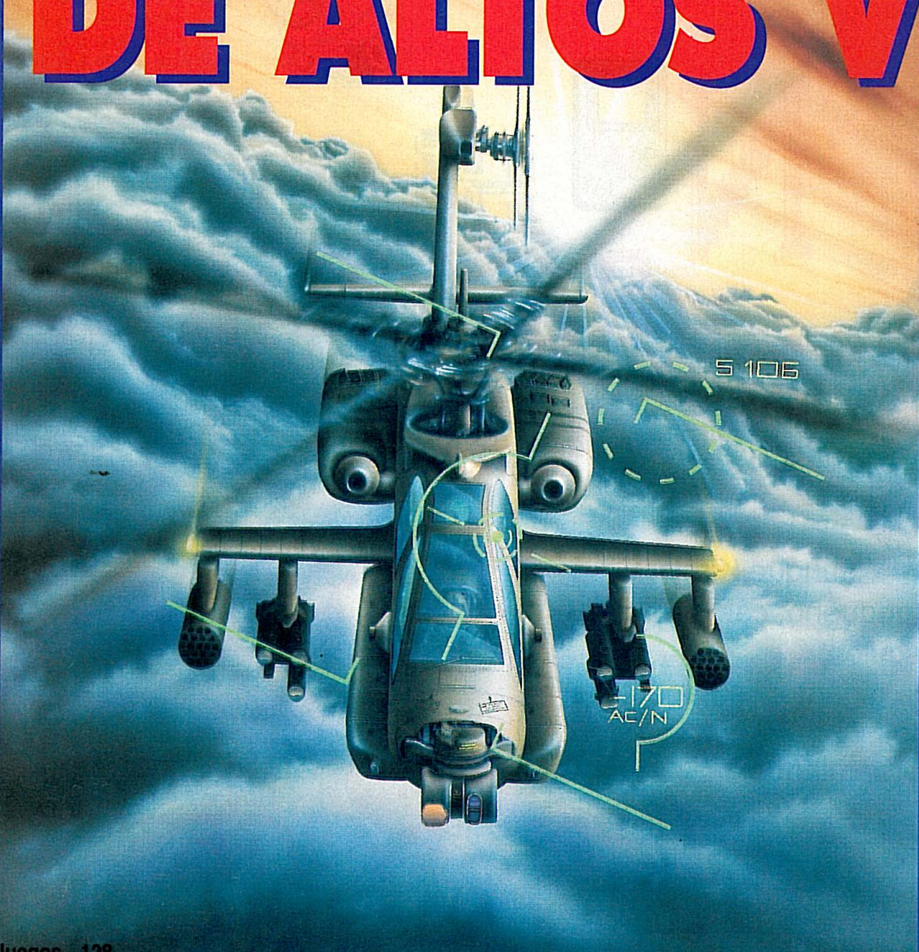
MEGA CD



THUNDERHAWK
arcade-acción

Esta nueva creación de Core Design es magnífica. La calidad de su desarrollo y su excepcional música sólo constituyen la punta de un grandioso iceberg, que muestra el inicio de una prometedora etapa en el Mega CD. Es un compacto con la suficiente entidad como para crear escuela en un mercado naciente que busca jóvenes mitos.

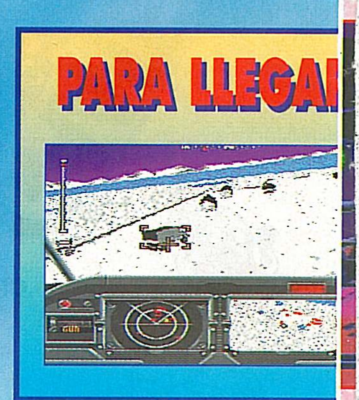
UN ESPECTACULO DE ALTOS VUELOS



El futuro de los juegos en CD depende mucho de lo que sean capaces de realizar los licenciatarios. Limitarse a trasvasar el programa de cartucho a este formato, aderezándolo con músicas de evidente calidad o difíciles secuencias animadas, no es ni el camino ni la razón de este periférico potente, interactivo e impactante.

THUNDERHAWK nace de la mano de **Core Design**, esos magos del bit que nos han proporcionado cientos de horas de diversión con juegos hechos a imagen y semejanza de las recreativas de la mismísima **Sega**, y con otras maravillas como CHUCK ROCK,

PARA LLEGAI



DIFICULTAD GRADUABLE

EASY



MEDIUM



HARD



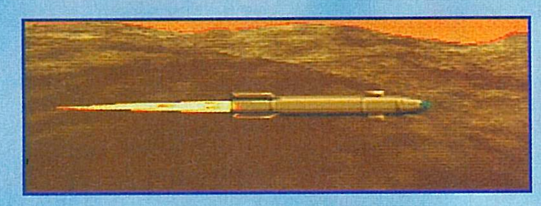
Como una imagen vale más que mil palabras, aquí tenéis una pantalla de cada modo. Así veréis la dificultad del CD que nos ocupa.

muchos sectores, este programa está siendo injustamente olvidado, sin tener en cuenta las enormes repercusiones que causará en los futuros lanzamientos. Lo que no sabemos es si porque lo consideran obvio o por falta de conocimientos. **THUNDERHAWK** es la revolución, la piedra de toque final a un camino, el de la simulación aérea, hasta ahora cerrado a cal y canto en nuestras ***Mega Drive***. Este juego nos obliga a comprar este periférico, a sorpren-

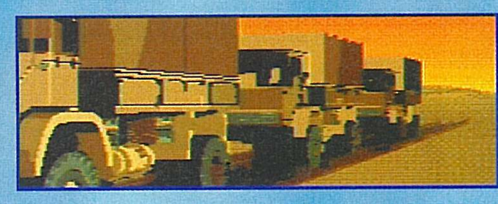












JAGUAR XJ220 o WOLFCHILD. La enorme calidad en el desarrollo de este juego constituye un verdadero homenaje a AFTERBURNER o G-LOC. **THUNDERHAWK** nos ofrece la misma tensión, un mapa que podremos recorrer de arriba a abajo, enemigos impecablemente animados, muchos efectos de sonido tan reales como la diversión misma y unas músicas extraordinarias. Si a lo anterior, simples razones teóricas, le mezclamos la perfección técnica del reescalado de ***Mega CD***, obtenemos un juego que marca un hito casi insuperable en el naciente mercado del CD. Es bueno decir que por parte de

...R AL OBJETIVO

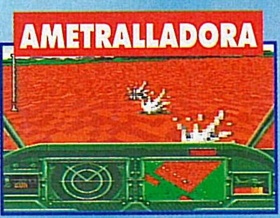


¿Véis en en el indicador de rumbo de la pantalla una línea vertical roja? Pues si la mantenéis en esa posición os encontraréis con vuestros animados enemigos.

ARMAMENTO AEREO

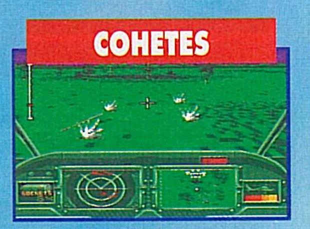
Como todo simulador que se precie, el armamento disponible es siempre un aspecto determinante en la cantidad de diversión que podremos degustar. En esta ocasión, los ingenios de defensa son cuatro.

AMETRALLADORA



Tiene infinitos disparos y un importante poder. Con ella podrás eliminar ciertos objetivos.

COHETES



Tienes hasta 76. Su efectividad depende de nuestra capacidad de apunte y disparo. No están guiados.

MISILES

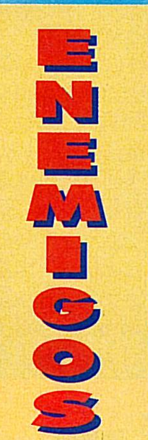


Son pocos pero muy efectivos. Constituyen el mejor remedio contra helicópteros u objetivos primarios.

ANTISUBMARINOS



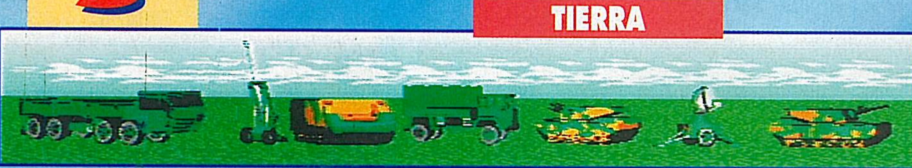
Cuando empleemos las bombas antisubmarinos, el mapa de objetivos aumentará su tamaño.

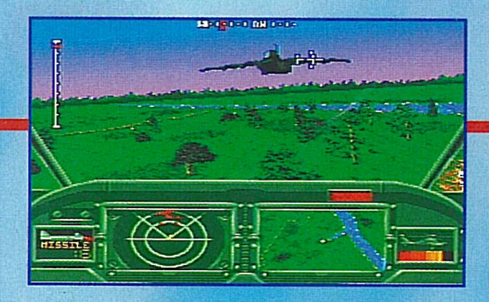














dernos con las explicaciones perfectamente traducidas de la voz que nos acompaña durante todo la acción, a sobrevolar las posiciones enemigas sin temor a rasguño alguno... En definitiva, nos invita a ver realizados todos nuestros sueños



Thunderhawk tiene una opción en la que se puede seleccionar el idioma en el que queremos que se desarrolle la acción. Según el idioma aparecerán determinadas voces digitalizadas.





MISIONES

Hay diez misiones, divididas en cuatro o cinco fases, para erradicar la maldad de la Tierra.









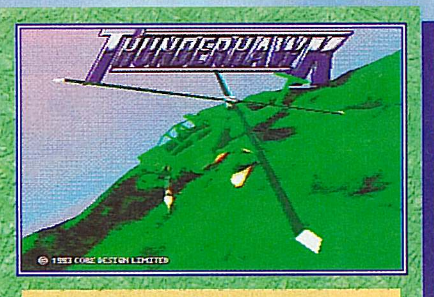
3 MISION



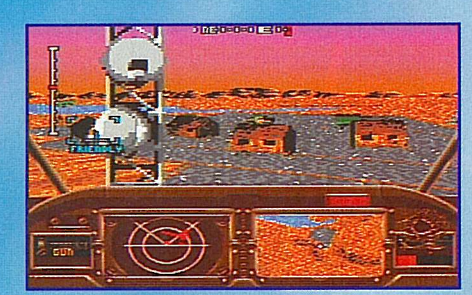












de contemplar, algún día, una verdadera máquina recreativa en nuestros hogares.

THUNDERHAWK es sobresaliente desde su concepción. Después, cuando lo vemos materializado en CD nos damos cuenta de la magnitud de las aptitudes utilizadas. Sus hacedores necesitan un reconocimiento público que ha de demostrarse con el uso del título que nos ocupa. El elogio ha de ser unánime.

J.L. SKYWALKER

SEGA
(CORE DESIGN)
MEGAS: CD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
MISIONES: 12
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	95
MUSICA	94
SONIDO FX	95
JUGABILIDAD	96

- Buenos reescalados y efectos de rotación.
- El diseño de los enemigos es perfecto.
- Jugabilidad altísima. Facilidad de manejo.
- Gran calidad de sonido en disparos y explosiones.
- Está traducido y doblado al castellano.
- Por su jugabilidad, doce fases parecen pocas.

TOTAL 95

Core Design pone las cosas en su sitio con un juego que hará historia. Lo mejor de AFTERBURNER y G-LOC, por fin, disponible para un soporte casero. Básico.



ENTRA EN UN MU



NDO FASCINANTE

Si además de jugar, quieres aprender, descubre el maravilloso mundo del software didáctico. Conoce el cuerpo humano, viaja a través del Universo, ejercita tu memoria, aprende inglés y por supuesto, iníciate en el mundo del ordenador. Todo ello de la manera más sencilla y divertida.



CUPON DE PEDIDO

Deseo me envíen los siguientes juegos al precio de 4.595 pts. cada uno.

Formato 3,5

CANTIDAD	REFERENCIA	IMPORTE
Gastos de envío		**200**
TOTAL		

Nombre y apellidos...

Domicilio...

Población..................................Provincia......................C.P........

Fecha nacimiento..........................Profesión..................................

FORMA DE PAGO

- ☐ Talón a EDICIONES MENSUALES, S.A.
- ☐ Giro postal nº...........................de fecha ....
- ☐ Tarjeta de crédito

VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Nombre del titular, si es distinto..

SJ

Rellena este cupón y evíalo a:
EDICIONES MENSUALES, S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.
28009 Madrid.



Ante el aluvión de llamadas pidiendo trucos para Dragon Ball Z, y con vistas a su lanzamiento oficial en España, aquí tenéis una pequeña guía de trucos.

CHAMPION EDITION





Cuando aparezca en pantalla la imagen de Son Goku junto a Krilin y el maestro Tortuga Duende, presiona a la vez los botones L, R, Y, X, B y A. Ahora, sin soltarlos en ningún momento, haz con la dirección del pad una rotación de 360° en sentido de las agujas del reloj. Si has seguido los pasos correctamente, oirás un sonido que te indicará que entras en el Champion Edition. Gracias a este modo es posible que dos jugadores puedan elegir el mismo personaje en el modo versus.

MODALIDAD SUPER





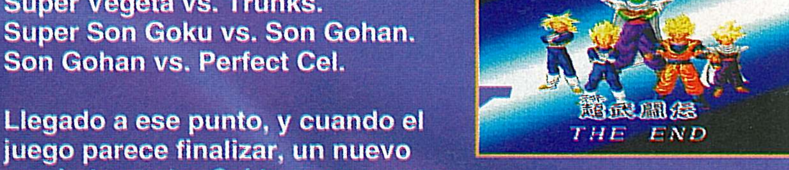
Sigue los mismos pasos que en el modo Champion (en la pantallas de la intro presiona L, R, Y, X, B y A). En esta ocasión realiza dos rotaciones seguidas de 360°, sin levantar los dedos de los botones en ningún momento. La voz digitalizada de Son Goku es la señal de que el truco ha funcionado de forma correcta, con lo que ahora podrás elegir a cinco personajes nuevos: Son Goku Super Saiyayin, Vegeta Super Saiyayin, Trunks, Son Gohan y Perfect Cel.



UN NUEVO FINAL

Si deseas ver un nuevo final en el modo historia, aún mas espectacular, lo primero que debes hacer es poner el juego en el máximo nivel de dificultad, el cuatro. Hecho esto, debes combatir en este orden:

Son Goku vs. Piccolo.
Son Goku vs. Vegeta.
Super Son Goku vs. Freezer.
Piccolo vs. Número 20 (Dr. Guero).
Super Vegeta vs. Número 18.
Piccolo vs. Cel.
Super vs. Goku vs. Número 16.
Super Vegeta vs. Trunks.
Super Son Goku vs. Son Gohan.
Son Gohan vs. Perfect Cel.



Llegado a ese punto, y cuando el juego parece finalizar, un nuevo combate contra Cel te espera, pero ahora manejando, además de a Son Goku y Son Gohan, a un nuevo personaje: Satán. Sólo te queda vencer a Cel y ver el espectacular final del juego –parecido al de STREET FIGHTER II TURBO–, dependiendo del modo de juego que hayas elegido. Por último, si finalizas el juego sin perder ningún combate, un mensaje especial te nombrará como el mayor experto del personaje seleccionado.

COMPUTADORA VS. COMPUTADORA





Para hacer que la computadora controle a tu personaje, sólo tienes que pulsar el botón de pausa del juego, y presionar a la vez las teclas A, B, X e Y. Cuando quieras volver a tomar las riendas de tu protagonista, repite el proceso.





EL CEREBRO DE LA BESTIA
SUPER 16 BITS
SUPER MARIO BROS
SUPER MARIO BROS 2
SUPER MARIO BROS 3
THE LOST LEVELS
NUEVO PACK
SUPER MARIO
ALL STARS
TM
MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS
¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS 28.990 Ptas. (IVA INCLUIDO)
SUPER MARIO ALL STARS
PAL VERSION
El sistema de 16-bits más avanzado
INCLUYE 4 JUEGOS
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



Los programadores de Capcom siguen haciendo de las suyas. En esta versión de Street Fighter II Turbo existen muchas opciones ocultas. Esta guía os ayudará a encontrarlas y a disfrutar, aún mas, de esta maravilla de juego.





LOS FINALES

Como en la primera parte de Street Fighter II, hay diferentes finales según el nivel de dificultad y la pericia del jugador. Si consigues acabar el juego en el modo mas difícil, sin usar ninguna continuación, asistirás al final de cada personaje, acompañado de la ceremonia final y una pequeña sorpresa: la digitalización de la carátula japonesa, tanto de SFII CHAMPION EDITION como de SFII TURBO, dependiendo del modo de juego por el que hayas optado. Por último, si finalizas el juego sin perder ningún combate, un mensaje especial te nombrará como el mayor experto del personaje que hayas elegido.











LAS FICHAS DE JUGADORES

Deja que salga la demo del juego hasta que aparezca en pantalla la ficha del primer luchador –Ryu–. Una vez aquí, presiona los botones L y R en el segundo pad y con SELECT podrás ver al resto de los personajes sin tener que tragarte el resto de la demostración.



SIN LLAVES

Esta es una opción interesante para aquellos que creen que lo han dominado todo en este juego. Cuando aparezca el logo de Capcom en pantalla pulsa ABAJO, L, ARRIBA, R, Y, B, X, y A con el primer pad. Ahora ya no podrás ejecutar ningún movimiento especial a lo largo del juego, tales como el 'hurricane kick' de Ryu o el 'roll attack' de Blanka.





RECORDS

RANKING

1ST	1211300	SFII
2ND	50000	MCK
3RD	45000	YLM
4TH	40000	SAK
5TH	35000	UKA

Un detalle curioso. Cuando el juego te pida tus iniciales en la tabla de records, introduce directamente ED, sin poner nada más. El juego grabará tu partida bajo las siglas del juego: SFII.


¡¡LLEVATELA A CASA...!!
POR SOLO 1.995 pts.
SOLO en CASa 2
PERDIDO EN NUEVA YORK
MACAULAY CULKIN JOE PESCI DANIEL STERN
NUNCA PUDE IMAGINAR QUE PERDERSE EN NUEVA YORK FUESE TAN DIVERTIDO
The New York Newspaper
¡LOS CACOS SE ESCAPAN!
DE JOHN HUGHES UN FILM DE CHRIS COLUMBUS
SOLO en CASa 2
PERDIDO EN NUEVA YORK
(HOME ALONE 2 LOST IN NEW YORK)
FOX VIDEO
GRANDES DEL CINE
HUGHES
¿Soñabas con ser guionista de Cine? Haz tu sueño realidad, participa en el concurso de guiones. Busca en este número las bases del concurso.





CODIGOS ACTION REPLAY

Energía infinita para el jugador 1: 7E05 30B0
Energía infinita para el jugador 2: 7E07 30B0
Muerte súbita del contrario (muy útil para ver el final del juego): 7E07 30C0

AUMENTAR EL TURBO

Cuando la palabra Turbo aparezca atravesando la pantalla, pulsa en el segundo pad la siguiente combinación: ABAJO, L, ARRIBA, R, Y, B, X y A. Si suena una campanita, es que el truco ha sido ejecutado correctamente. Ahora, cuando selecciones la velocidad del modo Turbo podrás aumentarla hasta el rango 10, con lo que el juego adquiere una velocidad endiablada.



LA PANTALLA OCULTA



Este truco funciona tanto en el modo Normal como en el Turbo. Para acceder a la pantalla secreta de opciones tan sólo tienes que seleccionar el modo de dos jugadores y seguir fielmente estos pasos. En la pantalla de selección del escenario de la lucha introduce por medio del segundo pad este código: ABAJO, L, ARRIBA, R, Y, B, X y A. El sonido de costumbre te revelará una nueva pantalla donde es posible quitar y poner los movimientos especiales de cada luchador, así como ver las llaves de tus contrincantes.





¡YA TENEMOS GANADOR!





Víctor Meraño
recibe encantado el kart
que sorteamos el pasado mes de septiembre.
¡Enhorabuena!



SOMOS
INVENCIBLES!
CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Serás el más veloz
Poseerás magias interminables
Saltarás más alto
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
16-BIT
en tu Mega Drive
en tu Game Boy
en tu Nes
Famosa
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido por Nintendo of America Inc., ni Sega.

Tú me cuentas



TRUCOS A MANSALVA

Qué tal compañeros? os mando algunos trucos para juegos de la **Game Boy**:

■ **SUPER MARIO LAND:** aquí tienes las tuberías en las que encontrarás los bonus:

Nivel	Número de tubería
1-1	3 y 6
1-3	9
2-1	primera y última
2-2	primera y última
3-1	primera y última
3-2	7
3-3	4
4-1	1 y 3

En la pantalla 2-3 aparece la palabra "Mario"; pues bien, si destruyes los ladrillos que hay debajo encontrarás un corazón que te dará una vida extra ¿Fácil, eh?

■ **BART SIMPSON ESCAPE FROM DEADLY:** cuando estemos llegando al final de la fase seis, encontraremos un sitio con cuatro bombillas donde está Lisa encadenada. Antes de que salga Ironfist, hay que empezar a romper las bombillas para liberar a Lisa y saltar por encima de Ironfist para alcanzar la escalera que está a la derecha. Cuando salgamos, nos encontraremos con el generador; hay que saltar sobre él y apagarlo para consumar nuestra venganza.

■ **TINY TOON ADVENTURES:** si en la fase 2 saltas sobre el perro motorista que viene a atacarte, cogerás el impulso necesario para alcanzar el escondite de Furball.

■ **RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE:** si vas hacia la izquierda una vez que estás en el agua podrás coger los tesoros. El primero de ellos no supone ninguna complicación, pero para hacerte con el segundo deberás recoger todas las monedas que contengan un número para que se forme la combinación que abre la puerta que guarda el segundo tesoro.

Por último, aquí tenéis un pequeño consejo para el **PAPERBOY 2** de **Super Nintendo:** para que os sea más fácil jugar, alejaos cuantas veces podáis de la acera; meteos en los jardines o andad por la carretera, os evitaréis muchos sustos y duraréis más.

Carmelo José Suárez (Las Palmas)

AYUDA DE 8 BITS

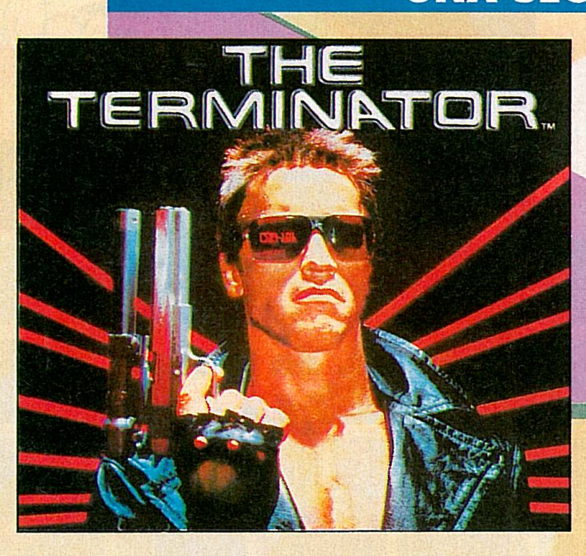
Hola amigos! Tengo una **NES** y algunos juegos de los que he extraído un par de trucos:

■ **SUPER MARIO BROS 3:** cuando te maten, pulsa el botón A y dale a START cuando aparezca la pantalla de presentación.

■ **PROBOTECTOR:** en la pantalla de presentación pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, A, B y START. Conseguirás 30 vidas de regalo.

Guillermo Fernández (Madrid)

UNA SEGA-ADICCION INCONTROLABLE



Mi nombre es Francisco y aquí os mando algunos trucos para la **Master System II**:

■ **THE TERMINATOR:** al comienzo del juego, cuando aparezca el título de este cartucho, pulsad los botones 1 y 2 hasta que la pantalla se ponga negra. A continuación, se realiza la siguiente combinación de movimientos : IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO. Si todo ha ido bien, aparecerán dos ceros y podremos elegir fase.

■ **PACMANIA:** en la primera pantalla, cómete todas las bolas excepto las de energía; luego vete al centro donde verás una moneda que tendrás que coger para entrar en el mundo de las monedas.

Francisco García (Valencia)

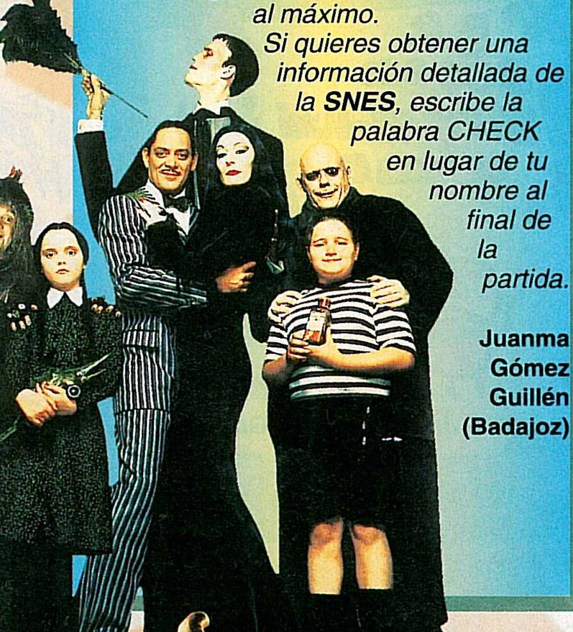
LOS HAY CON SUERTE

Qué tal Súper Joy, soy un afortunado poseedor de **SNES** y me he decidido a escribir algunos truquillos con los que he conseguido pasar un montón de juegos. Ahí van:

- **GRADIUS III:** si quieres logarar algunos créditos extra, tienes que pulsar rápidamente el botón X del pad de control durante la pantalla de presentación.
- **SUPER SOCCER:** con este password podrás enfrentarte a la selección **Nintendo:** DERECHA, DIAGONAL SUPERIOR DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, DIAGONAL INFERIOR IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA.
- **THE ADDAMS FAMILY:** con este código iréis directamente al final del juego: BLS&P
- **LEMMINGS:** claves para el nivel Triky:
  - **Fase 5:** RWHTQBK
  - **Fase 15:** WXLBGBP
  - **Fase 20:** GRZHRPP
  - **Fase 25:** WHCHBQV
  - **Fase 30:** SKKWSZD
- **SUPER SWIV:** para atravesar los diferentes niveles de este fantástico arcade, pon la pausa, mantén pulsados los botones L y R y, en función del nivel al que quieras acceder, aprieta los siguientes botones:
  - **Nivel 1:** ARRIBA
  - **Nivel 2:** DERECHA
  - **Nivel 3:** ABAJO
  - **Nivel 4:** IZQUIERDA
  - **Nivel 5:** SELECT
- **EXHAUST HEAT:** si quires que tu coche alcance los más altos límites de la velocidad, pulsa simultáneamente los botones L y R cuando el vehículo vaya al máximo.

Si quieres obtener una información detallada de la **SNES**, escribe la palabra CHECK en lugar de tu nombre al final de la partida.

Juanma Gómez Guillén (Badajoz)



UNA LEYENDA PORTATIL



Hola Mix, te envío un truquillo para el juego **SPIDERMAN VS. THE KINGPIN** de la estupenda consola **Game Gear:**

En la fase 2, una vez que hayas matado a todos los enemigos, te aparecerá un tractor antes de enfrentarte al Dr. Octopus. Para matarle más rápido, dirígete hacia el tercer y último montón de cajas y súbete a la primera más baja de la derecha; una vez allí, aprieta el botón direccional a la derecha y el botón 1 para dar patadas. Continúa golpeándole mientras subes y morirá pronto.

Pedro Alberto Munuera Lago (Canarias)

VA DE PASSWORDS

Joy y Mix, soy un chico de 13 años y me gustan mucho los videojuegos; por eso, os envío estas claves para el **SOLOMON'S CLUB** de **Game Boy:**

1-1: 4KJBJJJJ
1-2: 8KJDJJJJ
1-3: JKJHJJJJ
1-4: OKJSJJJJ
1-5: OKJVJJJJ
1-6: 2HRVJJJJ
1-7: OHOVJJJJ
1-8: MHSVJJJJ
1-9: CHSVJJJJ
1-10: GDJJJJ
2-1: 2DKJBJJJ
2-2: 6DKJDJJJ
2-3: NDKJDJJJ
2-4: RDKJSJJJ
2-5: RDKJVJJJ

Carlos Andrés del Arroyo (Cáceres)

PISTAS OLVIDADAS

Amigos de Súper Juegos, tengo el **ADVENTURE ISLAND CLASSIC** y he descubierto un nuevo truco que aquí os mando:

En el área 1-1, cuando cojáis el monopatín, chocad contra el primer pájaro que, al explotar, os dará 50 puntos y un huevo que contiene el poder del fuego, con el que seréis invencibles, excepto para las hogueras.

Hasta otra, consolegas

Santi Gómez Henríquez (Barcelona)

El ta



Difícil se lo ha puesto Eduardo Pañeda Murillas a nuestros dibujantes para mejorar este fantástico cómic.

Olga Medina San Martín

Javier Franchi García

Isabel Hierro

blón

TAURO

Santiago Fraile Gómez

Jonás García Rodríguez

Isabel María Cervantes

Oscar Esteban Moreno

Antonio María Cervantes



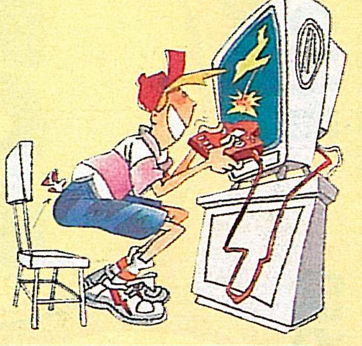
CARTUCHERA
GAME BOY
+ TIP OFF
P.V.P. 8.350
TELEMACH
SOCIOS
2.950
PAD PARA MEGADRIVE
COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600
Competition PRO SERIES
Professional
Control
Pad
For use with
SEGA
SOCIOS
2.500
TELEMACH
(PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)
P.V.P. 7.600
TELEMACH
(PARA PC)
SOCIOS
6.100
exclusiv
socios
STREET FIGHTER II 16 bits +
MANDO 6 botones
P.V.P. 14.890
SEGA
MEGA DRIVE
six button control pad
SOCIOS
13.990
SOCIOS
14.490
BOOSTER BOY + GAME BOY
P.V.P. 16.190
MEGA CD + MEGA SONIC
P.V.P. 72.800
MEGA DRIVE
SEGA
SOCIOS
66.900



TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS
7.350
F-16 PARA AMIGA Y PC
P.V.P. 2.650
SOCIOS
1.750
GASTOS DE
ENVIO
250 PTAS.
POP & soft
CLUB canadian
LOS super juegos
OFERTAS
SOLO
VALIDAS
PARA
NOVIEMBRE
SOCIOS
2.890
MEGAGRIP III M230 PC
P.V.P. 3.190
MENACER + BOLSA
SCOPE POUNCH
P.V.P. 17.895
SOCIOS
15.990
SIN GASTOS
DE ENVIO
canadian

Los súper del mes

canadian HIT CONSOLAS



MASTER SYSTEM

1 MORTAL KOMBAT =
2 STREETS OF RAGE =
3 POWER STRIKE 2 ↑
super juegos WOLFCHILD
super juegos SUPERMAN

GAME GEAR

1 JURASSIC PARK ↑
2 MORTAL KOMBAT ↓
3 STREETS OF RAGE 2 ↑
super juegos MICKEY MOUSE 2
super juegos WOLFCHILD



SUPER NINTENDO

1 SUPER MARIO ALL STARS ↑
2 STREET FIGHTER TURBO ↑
3 SUPER MARIO KART ↓
super STAR WING



NINTENDO

1 SUPER MARIO BROS. 3 ↑
2 GOAL 2 ↑
3 ROBIN HOOD ↑
super SNOW BROTHERS

super juegos STAR WING

super juegos MAGICAL QUEST



super juegos SUPER MARIO BROS.

GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND 2 =

2 SUPER MARIO LAND 1 =

3 KIRBY'S DREAM LAND ↑

super juegos TERMINATOR 2

super juegos MARIO AND YOSHI

MEGA DRIVE

1 JURASSIC PARK ↑

2 MORTAL KOMBAT ↓

3 FATAL FURY ↑

super juegos FLASHBACK

super juegos ROCKET KNIGHT

Queridos jugones:
Os seguimos ofreciendo en este número un interesante regalo que no debéis pasar por alto: un magnífico descuento de **500 pesetas** en **TODOS** los cartuchos que aparecen en nuestra sección de **HITS.** Además, para que vuestra elección sea más amplia, hemos incluido dos juegos recomendados por los que sentimos especial debilidad. Apresúrate, rellena este cupón correctamente y envíalo o acude a cualquier centro **CANADIAN** para aprovechar esta ocasión única.

No se admitirán fotocopias y sólo será válido un cupón por cartucho

Nombre.................................Apellidos....................
Dirección...
Población.................................Provincia...............
C. Postal...............................Teléfono..................
Fecha de nacimiento.......................Modelo de ordenador
o consola que posees..
Título de cartucho..
Gastos de envío: 250 ptas.





- **Vendo** consola NES con 168 juegos, dos mandos y pistola por sólo 17.000 pesetas. Corre antes de que te quiten esta súper oferta. Mi nombre es Eugenio y mi teléfono el (924) 22 24 22.

- **Cambio** la consola Master System II con cuatro juegos, una pistola, y el Alex Kid en memoria por una Game Gear con uno, dos o tres juegos. Interesados preguntad por Pere en el teléfono (977) 48 02 51.

- **Intercambio** o vendo juegos de Super Nintendo, en caso de llegar a un acuerdo razonable. Mi nombre es Jorge y podéis localizarme llamando al teléfono (91) 804 15 70.

- **Vendo** el juego Super Kick Off para la NES a un precio excepcional. Preguntar por José a partir de las 18:00 en el teléfono (972) 21 32 87.

- **Vendo** consola NES con los siguientes juegos: Tennis, Bubble Bobble, Adventure Island II, Super Mario Bros, Tetris y World Cup. Además se incluyen en el paquete cuatro mandos de la Nintendo four score. Todo por sólo 32.000 pesetas. Mi nombre es Carlos y mi teléfono de contacto el (976) 88 24 52.

- **Cambio** o vendo juegos de Game Boy y Master System II. Interesados preguntad por Raúl en el teléfono (93) 752 24 36.

- **Vendo** la consola Master System II con cuatro juegos, el Alex Kid en memoria y una pistola por 21.000 pesetas. Preguntad por Pere en el teléfono (977) 48 02 51.

- **Cambio** consola Game Gear con siete juegos por el Dragon Ball 2 y el Street Fighter Turbo o Normal de SNES. Mi nombre es Alfredo y podéis preguntar por mí en el teléfono (93) 335 72 69.

- **Cambio** juego Super Mario 3 de NES por el Street Fighter 2 de la misma consola. Mi nombre es Francisco Javier y podéis contactar conmigo en el teléfono (971) 45 64 11.

- **Vendo** Master System II junto con el Prince of Persia. Todo absolutamente nuevo por sólo 10.500 pesetas. Cambio Fatal Fury para Mega Drive más 1.500 pesetas, por Mortal Kombat o Jurassic Park. Cambio también el Super Thunder Blade por otro juego de Mega Drive. Mi nombre es Marcos y mi teléfono el (91) 617 15 50.

- **Vendo** para Game Boy el juego Megaman 1. Podéis localizarme llamando al (93) 345 14 26. Preguntad por Adrián.

- **Vendo** videoconsola Game System equipada con 60 juegos por el genial precio de 5.000 pesetas. Los interesados podéis llamar al teléfono (91) 629 21 86 y preguntad por Jaser entre las 17:00 y las 21:00.

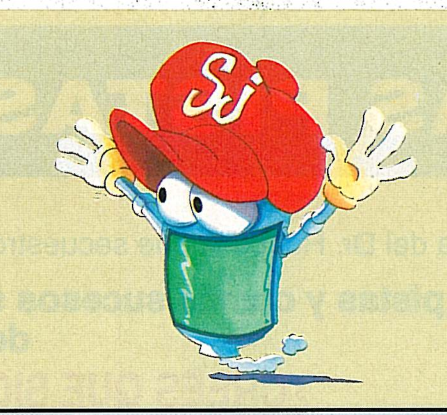
- **Vendo** 12 fabulosos juegos para la consola Game Boy al precio de 20.000 pesetas. Entre ellos se encuentran Super Mario Land 1 y 2, Tetris, Turrican, Terminator 2, Hook y Double Dragon. Mi teléfono es el (91) 345 22 43 y mi nombre es Fernando.

- **Cambio** consola NES, dos mandos, 42 juegos, una pistola y un ordenador MSX con más de 30 juegos por una SNES con algún juego. Mi nombre es Ismael y podéis contactar conmigo en el teléfono (91) 385 21 88.

- **Vendo** los juegos Bart Simpson, Mega Man, Gargoiles Pressing Catch, Spiderman y Super Mario Land. Ocasión única. Llamad al teléfono (91) 629 21 86 de 17:00 a 21:00 y preguntad por Jaser.

- **Vendo** cuatro juegos de Master System II entre los

NSAJES



que se encuentra el Sonic. Los cuatro valen 12.000 pesetas. Interesados llamar al (977) 20 17 01 y preguntar por Jorge.

- **Vendo** juegos para la Master System por 1.500 pesetas cada uno. Interesados llamar al teléfono (986) 47 22 40 y preguntar por Oscar.

- **Vendo** consola Master System con dos pads y la pistola más los juegos Wonder Boy in Monster Land, Moon Walker, Altered Beast, Tennis Ace y Rescue Mission. Todo por 25.000 pesetas. Preguntad por Rubén en el teléfono (983) 23 16 95.

- **Vendo** consola Mega Drive con mando, joystick y los juegos Shinobi, Quackshot, Klax y Carmen Sandiego por sólo 22.000 pesetas. Preguntad por David en el teléfono (93) 658 44 45.

- **Cambio** la consola Nintendo más dos mandos y cinco juegos (Mega Man 3, Dragon's Lair, Iron Sword, The Flintstones y Shadow Warriors III), por la Mega Drive, un mando y tres juegos (Sonic 2, Global Gladiators y Mickey y Donald). Preguntad por César o Moisés en el teléfono (925) 41 60 57.

- **Cambio** los juegos Snoopy y Mickey Mouse para Game Boy. Interesados llamad al teléfono (91) 402 96 23 por la mañana, de 10:00 a 14:00 y preguntad por Lucía.

- **Compro** juego Super Tennis, Bazooka u otros juegos de Super Nintendo a 3.000 pesetas, discutibles. Inprescindible caja e instrucciones. Preguntad por Darío en el teléfono (91) 726 23 74 y .

- **Busco** amigos para formar un club de Game Boy, Nintendo, Super Nintendo y Mega Drive. Escribid a Antonio Guillamo. C/ José Benlliure 100. (46011). Valencia.

- **Cambio** los juegos de NES Super Mario Bros, Tetris y Ghost and Goblins por el Double Dragon 3 y el Joe y Man Caveman Ninja o el Tom y y Jerry. Llamad de 19:00 a 22:00 al (967) 14 18 23 y preguntad por José María.

AHORA PUEDES VENDER STOP O INTERCAMBIAR STOP A TRAVES DE LAS PAGINAS DE ESTA REVISTA STOP NO OLVIDES PONER TU TELEFONO STOP TU MENSAJE SERA PUBLICADO A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO STOP

SOLO PARA SOCIOS

TEXTO

Nombre y apellidos ....
Domicilio .... Edad .... Nº Socio ....
C.P. .... Localidad .... Provincia .... Tlf.: ....

Envía tu mensaje a Ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos.
c/O'Donnell, 13. 28009 Madrid.
Indica en una esquina del sobre MIX MENSAJES

LAS PISTAS SE ACUMULAN

La banda del Dr. Robotnik que secuestró a Mix sigue volviendo loco a nuestro equipo de rescate.

Los datos, pistas y demás sucesos siguen introduciéndose en la Computadora Central de Súper Juegos.

¿CREES QUE SIGUES EL CAMINO ACERTADO?

El ordenador ha vuelto a listar los datos y pistas, cuya solución nos llevará a descifrar el número y la clave secreta para rescatar a Mix.

CUARTO NUMERO.-

- Autodestrucción en 7 segundos.
- Suma de los tres últimos números de la prueba en que Fermín Cacho ganó la medalla de oro al último número de ese año olímpico.
- Formación 3-3-1.

QUINTO NUMERO.-

- Primer viaje sumado al número de Giros y de Tours ganados por Perico e Indurain.

QUINTO Y SEXTO NUMERO.-

- Coordenadas y rumbo de navegación.
- Desactivación 2 dígitos

CUARTO, QUINTO Y SEXTO NUMERO.-

- La suma del 4°, 5°, y 6° número es igual al número de medallas olímpicas obtenidas por España.

SEGUNDA PALABRA CLAVE

- Megan es una Gema
- La primera palabra de las tres que se dicen en tenis cuando un jugador gana el último punto del partido.
- Carta de Navegación Mega.

Con las pistas que sacaréis al leer este número de Súper Juegos ya tendréis las 9 cifras y las 3 palabras de la clave secreta.

¡SUERTE!

25 MEGA CD Y 25 MEGA DRIVE pueden ser tuyos.

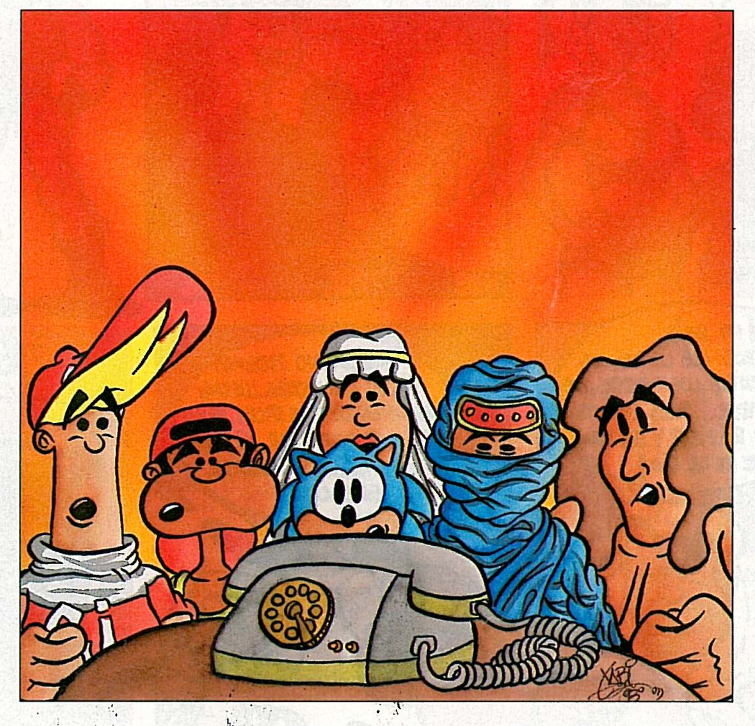
EL PERIODICO
DE LOS VIDEOJUEGOS

Robotnik y sus secuaces, a punto de celebrar su victoria.

COMIENZA LA CUENTA ATRAS

El equipo de investigación ha acudido a la isla de Nublar, donde Robotnik tiene secuestrado a Mix. La tensión aumenta a medida que se acerca el día para la entrega del rescate. Ya han localizado a Mix, pero ignoran cómo desactivar la bomba que está pegada a su cuerpo. La solución está en manos de los lectores.

En la isla de Nublar se está cociendo algo grande. Tanto Robotnik y sus secuaces como el equipo de investigación han acudido allí. Los primeros, para celebrar la boda de Megan con Bud y su triunfo sobre los videojuegos. Los segundos porque siguiendo a la chica del grupo han llegado hasta la isla.
La flamante novia ha sido recibida por Robotnik con una cena de bienvenida. A los postres, Megan es trasladada, a través de unos pasadizos secretos, hasta donde tienen escondido a Mix.
Megan, cuya boda ha sido fijada para el 2 de noviembre, día en el que cumple el plazo para el pago del rescate, se pone inmediatamente en contacto con sus amigos para avisarles del hallazgo.
Cuando la chica ya está vestida de novia y lista para el enlace,



Los amigos de Mix esperan tu llamada.

escucha de boca de Robotnik, que la bomba de Mix se desactiva con una llamada a un número de teléfono.
El equipo en pleno acude al lugar de su cautiverio, pero no pueden librarle de la bomba pegada a su cuerpo porque desconocen el número de teléfono y las tres palabras secretas.

Llamamiento de Mix



Mix, desde su cautiverio en la isla de Nublar, no ha dejado nunca de confiar en sus amigos, pese a que no han podido liberarle.
Ahora sólo le queda confiar en que los lectores de Súper Juegos descubran el número de teléfono y las tres palabras claves:
"No queda mucho tiempo, pero confío en que sepáis cómo sacarme de esta pesadilla. El día 2 de noviembre es el 'día D'. Si en esa fecha no habéis averiguado el teléfono y la clave que desactivan la bomba, todo estará perdido. Vuestro reto es que los videojuegos sigan vivos".



1 MEGA CD y 1 MEGA DRIVE
para los 25 primeros lectores que llamen el día **2 de noviembre** al **teléfono** secreto y digan las **tres palabras clave.**


MEGAN Y BUD REGRESAN DE SU PERIPLO OLIMPICO....

NO AGUANTO MÁS A BUD Y EL TIEMPO SE ESTA ACABANDO

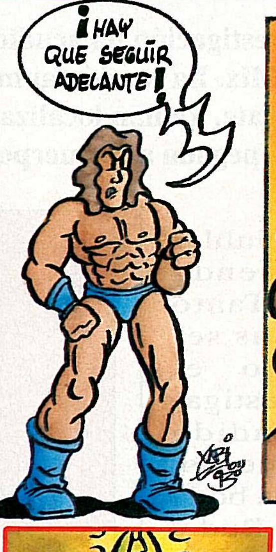
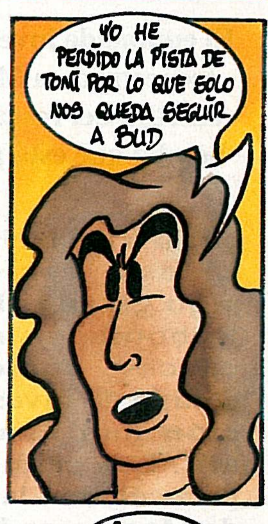
CREO CARIÑO QUE ESTAMOS HECHOS EL UNO PARA EL OTRO

YA ES HORA DE QUE EMPIECES LOS PREPARATIVOS DE NUESTRA BODA. INVITA A QUIEN QUIERAS, SERÁ LA BODA DEL AÑO, VOY A TIRAR LA CASA POR LA VENTANA

¡ESTO ES UNA PESADILLA!

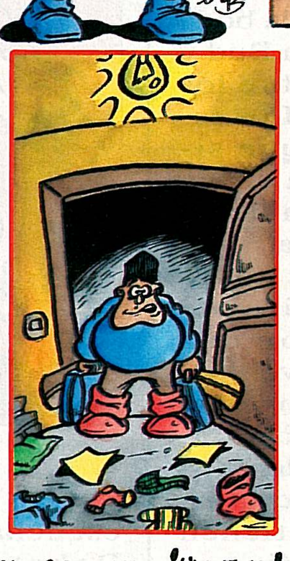
UN RATO DESPUES, YA EN MADRID...
BUENO, YO ME VOY A CASA, YA TE LLAMARÉ PARA FIJAR LA FECHA DE LA BODA

POR FIN SE HA IDO. LO MEJOR SERÁ IR AL CUARTEL GENERAL PARA INFORMAR

YA EN LA REDACCIÓN....
SHINOBI SE ESTA RECUPERANDO EN EL HOSPITAL Y JOY Y SONIC SE HAN IDO EN EL GLOBO DE SEGA SIGUIENDO A ROBOTNIK CON RUMBO DESCONOCIDO

¡HAY QUE SEGUIR ADELANTE!

YO HE PERDIDO LA PISTA DE TONI POR LO QUE SOLO NOS QUEDA SEGUIR A BUD

NO ESTOY DISPUESTA A SEGUIR CON ESTA HISTORIA. EL ROMANCE HA IDO DEMASIADO LEJOS, ¡QUIERE QUE PREPARE LA BODA!

¡NO BOIS VOSOTROS LOS LISTOS, LOS INTELIGENTES, LOS FUERTES, LOS SABELOTODO... PUES ENCONTRAR A MIX RÁPIDO Y SACARME DE ESTE LÍO!

MEGAN, NO PODEMOS HACER OTRA COSA. LLEVAS RAZÓN EN LO QUE DICES, PERO HAY QUE CONTINUAR. MIX NOS NECESITA ¡ERES NUESTRA SALVACIÓN!


¡HOGAR, DULCE HOGAR!

ALGUIEN HA DEJADO UN MENSAJE EN EL CONTESTADOR

CLIC

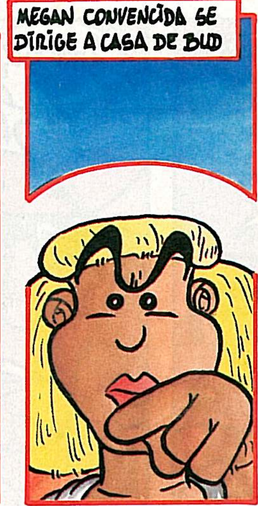
PIIIII....

SOY ROBOTNIK, TU JEFE, ¿TE ACUERDAS?, SI QUIERES SEGUIR TRABAJANDO PARA MÍ OLVIDATE DE TUS LÍOS AMOROSOS Y VEN RÁPIDO A LA ISLA QUE TU YA SABES. ES UNA EMERGENCIA. NOS REUNIREMOS TODA LA BANDA ALLÍ PARA ACABAR CON LO DE ESTE SECUESTRO Y CON LOS VIDEOJUEGOS DE UNA VEZ POR TODAS ¡ES UNA ORDEN!

¿QUÉ HABRÁ PASADO, POR QUE SE HABRÁ IDO A LA ISLA? EN CUANTO LES DEJO SOLOS TODO LO ESTROPEAN PERO.. ¿QUÉ HAGO AHORA CON MEGAN? ELLA VA A ORGANIZAR LA BODA

¡YA LO TENGO! SI TODA LA BANDA ESTÁ EN LA ISLA POR QUE NO CELEBRAR LA BODA ALLÍ, ES UN SITIO FANTASTICO Y MUY ROMANTICO. ADEMAS PARA QUE A ROBOTNIK SE LE PASE EL ENFADO CONMIGO LE PEDIRÉ QUE SEA EL PADRINO
LLAMARÉ A TONI Y ASÍ MEGAN, EL Y YO VOLAREMOS MAÑANA HACIA LA ISLA

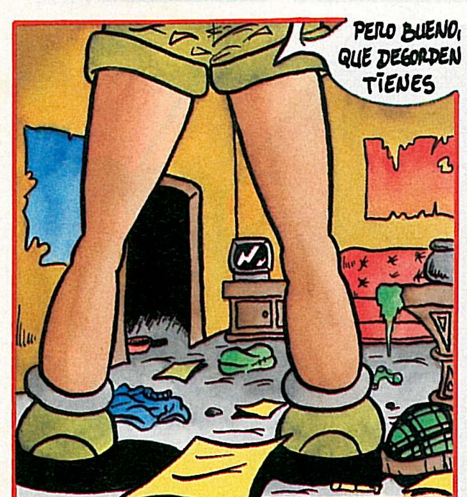

BUENO TOMI, MAÑANA EN BARAJAS A LAS 10'00h
DE ACUERDO

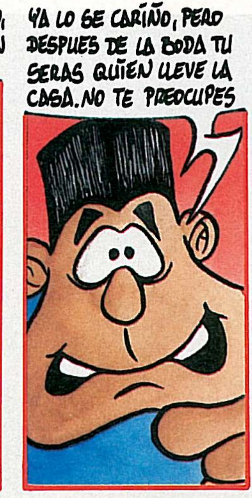

MEGAN CONVENCIDA SE DIRIGE A CASA DE BUD


DIN DON
BUENO, ALLÁ VOY


¡OH, MEGAN QUE SORPRESA TAN AGRADABLE!


PASA, PASA, TE IBA A LLAMAR AHORA MISMO, HAY NOVEDADES.


PERO BUENO, QUE DESORDEN TIENES


YA LO SE CARIÑO, PERO DESPUES DE LA BODA TU SERAS QUIEN LLEVE LA CASA. NO TE PREOCUPES


Y QUÉ NOVEDADES SON LAS QUE HAY


MAÑANA NOS VAMOS A UN LUGAR PARADISIACO, TIENES QUE AVISAR A TODOS TUS AMIGOS Y FAMILIARES, LA BODA LA CELEBRAREMOS EN LA "ISLA NUBLAR" EN COSTA RICA, DONDE SE RODÓ "PARQUE JURASICO"


TE ENCANTARÁ. ADEMÁS MI JEFE TIENE UNA CASA ENORME CON PISCINA, PISTAS DE TENIS, CAMPO DE GOLF Y MUCHOS JARDINES IDEALES PARA ESTA OCASIÓN. YA HE QUEDADO ALLÍ CON UN AMIGO MÍO, TE ENCANTARÁ


NO ME GUSTA LA IDEA, NO ME DARÁ TIEMPO A ORGANIZAR TODO. ME TENGO QUE HACER EL TRAJE, HAY QUE MANDAR LAS INVITACIONES .... SON MUCHOS TEMAS. ME PARECE MUY PRECIPITADO


CARIÑO, LO SIENTO. MI JEFE ME NECESITA PARA LO DEL SECUESTRO, ASÍ MIENTRAS YO TRABAJO TU TENDRAS TIEMPO PARA TODO ESO. ADEMAS ASÍ TE CONVENCERAS DE QUE LO DEL SECUESTRO ES CIERTO


BUENO, ME VOY YA, TENGO QUE PREPARARLO TODO
HE DE INFORMAR RAPIDAMENTE


UN RATO DESPUES
HAY QUE LLAMAR A JOY Y SONIC Y DECIRLES QUE EL LUGAR AL QUE TIENEN QUE IR ES A LA ISLA NUBLAR EN COSTA RICA


¿ JOY ? HAY CAMBIO DE PLANES


DE ACUERDO, CAMBIAREMOS EL RUMBO Y NOS ENCONTRAREMOS ALLÍ


BUENO Y YO ¿QUÉ HAGO? ESTO HA IDO DEMASIADO LEJOS
¡NO QUIERO CASARME!


MEGAN, ESTAMOS EN TUS MANOS. MAÑANA TÚ VE AL AEROPUERTO CON BUD Y SU AMIGO, AX Y YO COGEREMOS EL MISMO AVIÓN Y OS SEGUIREMOS


ASÍ NOS REUNIREMOS TODOS EN LA ISLA. SEGURO QUE SI ESTÁ ALLÍ ROBOTNIK ESTARÁ CON MIX

Y AL DÍA SIGUIENTE...

SKATE, EL AMIGO DE BUD ES TOMI, A MÍ ME CONOCE, SI ME VE ME RECONOCERÁ

TOMA ESTAS GAFAS DE SOL Y PONTE MI GORRA

¿QUÉ TAL?

JA, JA, JA, YA NO CREO QUE TE RECONOZCA JA, JA, JA

JA, JA, JA, VALLA PINTA

YA EN LA ISLA...

¡GUAU! ¡ESTA ISLA ES PRECIOSA!

YA TE DIJE QUE TE GUSTARÍA

CAOS

SEGA



NO MUY LEJOS





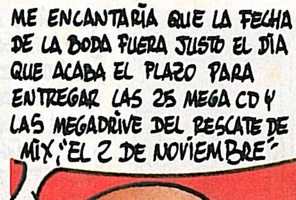

MEGAN NO ESTARÁ CON NOSOTROS, SE VA A ALOJAR EN LA GRAN CASA DE ROBOTNIK CON BUD, TOMI Y DEMÁS MALECHORES QUE YA SE ENCUENTRAN ALLÍ


POBRECILLA, NO ME GUSTARÍA ESTAR EN SU LUGAR


ROBOTNIK ORGANIZA UNA CENA DE BIENVENIDA PARA MEGAN.
COME COME
MUNCH
MUNCH
HIPS
BUARG
PAPEA
MUNCH
PAPEA
PAPEA
GRONF
HIPS
BURP


¡SILENCIO! QUIERO DECIROS ALGO


YA QUE ME HABÉIS PEDIDO QUE SEA EL PADRINO DE VUESTRA BODA OS VOY A PEDIR UN FAVOR

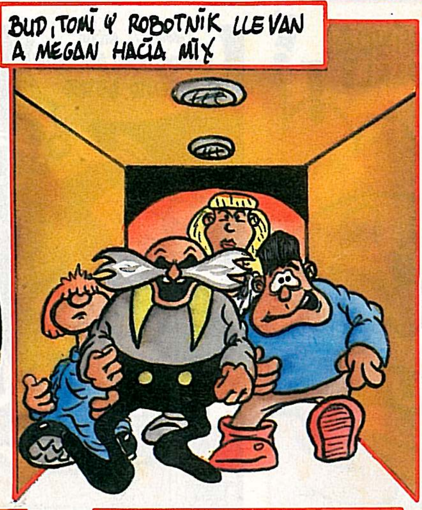

ME ENCANTARÍA QUE LA FECHA DE LA BODA FUERA JUSTO EL DÍA QUE ACABA EL PLAZO PARA ENTREGAR LAS 25 MEGA CD Y LAS MEGADRIVE DEL RESCATE DE MIX, "EL 2 DE NOVIEMBRE"



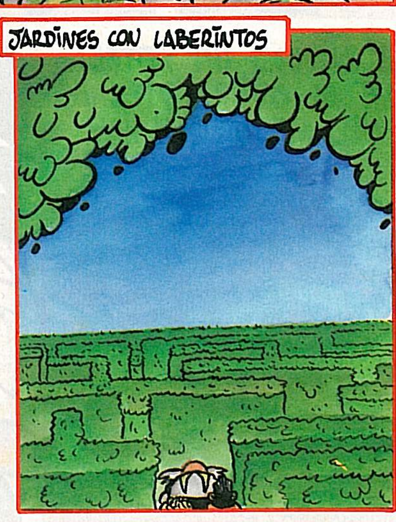

¡ASÍ CELEBRAREMOS NUESTRO ÉXITO Y LA BODA A LA VEZ!
JA JA JA JA

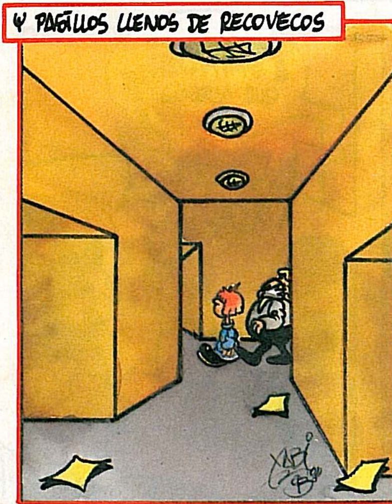

TE DAS CUENTA MEGAN, Y TÚ NO TE CREÍAS LO DEL SECUESTRO


¿POR QUÉ NO VAMOS A VER A MIX Y ASÍ SE CONVENCE?


BUD, TOMI Y ROBOTNIK LLEVAN A MEGAN HACIA MIX

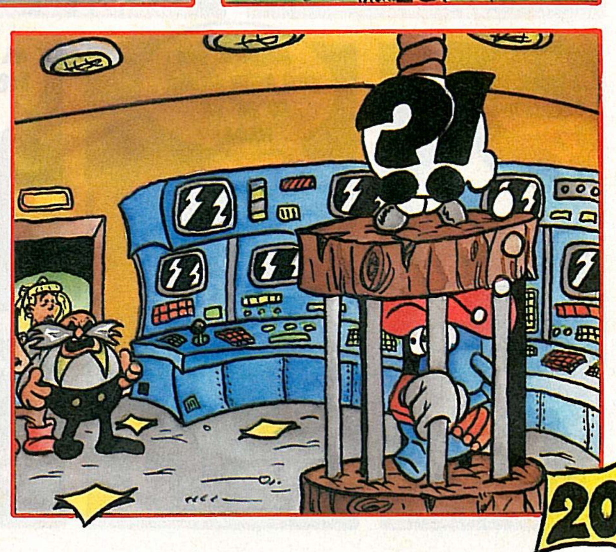

A TRAVÉS DE PASADIZOS SECRETOS...

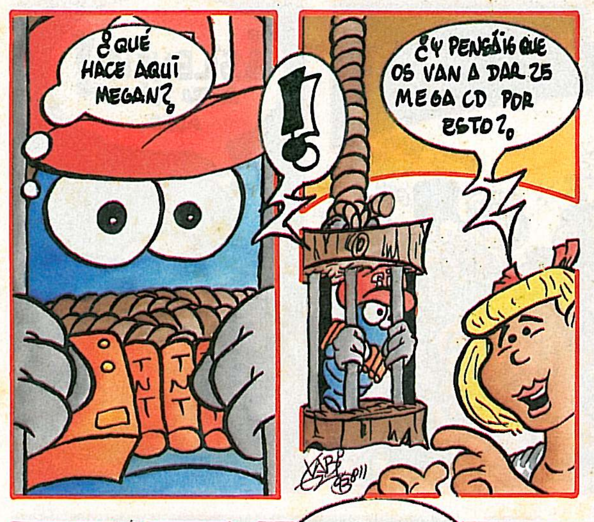

JARDINES CON LABERINTOS


Y PASILLOS LLENOS DE RECOVECOS


MEGAN INTENTA MEMORIZAR EL CAMINO


¡AQUÍ ESTÁ!


?!



¿QUÉ HACE AQUÍ MEGAN?
¿Y PENSÁIS QUE OS VAN A DAR 25 MEGA CD POR ESTO?



BUD, TIENES MUCHAS COSAS QUE ENSEÑAR A TU FUTURA ESPOSA



DEBERÍA SABER QUE MIX ES EL QUE AYUDA A LOS JUGONES A DESTRIPAR LOS VIDEOJUEGOS, ES IMPRESCINDIBLE EN LA REVISTA "SUPER JUEGOS"



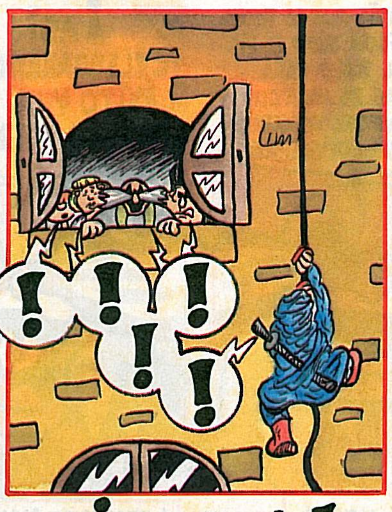
SÍ, ALGO HE OÍDO DECIR, PERO NO CREO QUE SEA PARA TANTO LÍO



OÍDO, OÍDO, CREO QUE HAY ALGUIEN RONDANDO POR AQUÍ



ES CIERTO, ¡ALGO SE MUEVE AHÍ FUERA!





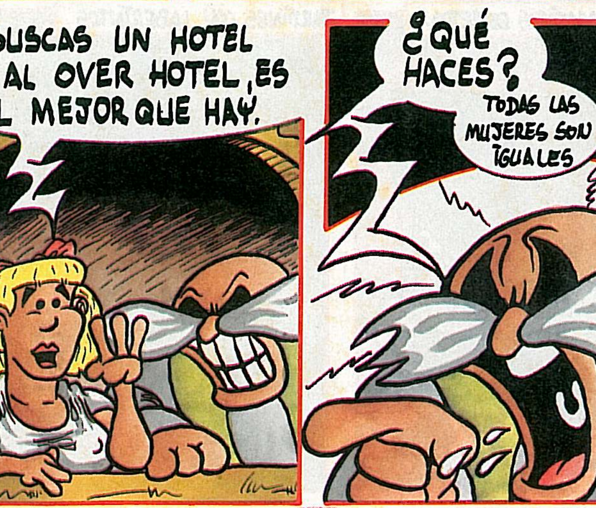
PERO SI ES SHINOBI ¿NO ESTABA EN EL HOSPITAL RECUPERÁNDOSE?, HE DE AYUDARLE, LE DIRÉ DONDE ESTÁN NUESTROS AMIGOS



DEJARLE, DEBE HABERSE DESPISTADO TIENE PINTA DE TURISTA



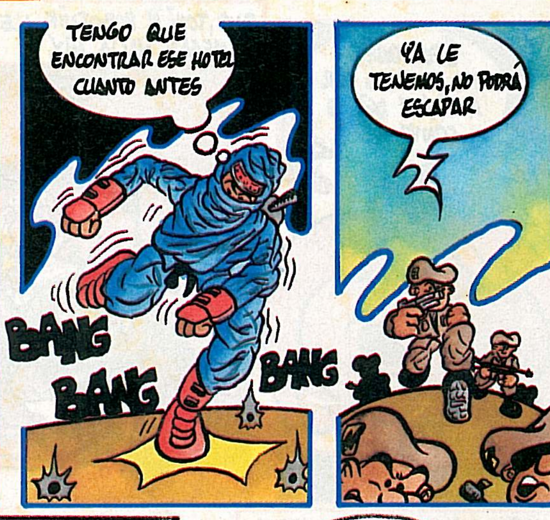
SI BUSCAS UN HOTEL VE AL OVER HOTEL, ES EL MEJOR QUE HAY.



¿QUÉ HACES?
TODAS LAS MUJERES SON IGUALES



¡ES SHINOBI ¡ATRAPARLE!



TENGO QUE ENCONTRAR ESE HOTEL CUANTO ANTES
BANG
BANG
BANG
YA LE TENEMOS, NO PODRÁ ESCAPAR



¡TOMAR UN REGALITO!
SPLOCH



MALDITA SEA, CON ESTE HUMO NO SE VE NADA



HA DESAPARECIDO.... ROBOTNIK SE PONDRÁ FURIOSO



UN RATO DESPUES EN EL OVER HOTEL
¡HOLA AMIGOS!



¡SHINOBI, QUE ALEGRÍA!


¿QUÉ HACES AQUÍ?, TENDRÍAS QUE ESTAR EN EL HOSPITAL


NO PODÍA ESTAR EN LA CAMA POR MÁS TIEMPO TENÍA QUE AYUDAROS Y ADEMAS TRAIGO NOTICIAS DE MEGAN. HE VISTO A MIX


OS PINTARÉ UN PLANO DE COMO LLEGAR, ES MUY COMPLICADO Y HAY MUCHAS TRAMPAS. HAN REPRODUCIDO ESCENARIOS DE VIDEOJUEGOS, PERO DEBERÍAMOS DIVIDIRNOS PARA INTENTAR SALVAR LOS OBSTACULOS
SOLO HAY UN PROBLEMA, AUNQUE CONSIGAMOS LLEGAR HASTA MIX ¿QUÉ HACEMOS CON LA BOMBA QUE TIENE CONECTADA?


ESO YA LO DECIDIREMOS LUEGO. VAMOS A TRAZAR UN PLAN Y MAÑANA ENTRAREMOS EN "EL CAOS"


MEGAN EN CUANTO PUEDE BUSCA UNA EXCUSA PARA LLAMAR POR TELEFONO
HOLA CHICOS, SOY YO. TENEIS QUE TENER CUIDADO, ESTO ESTÁ MUY VIGILADO Y ADEMAS LA FECHA DE MI BODA ES EL 2 DE NOVIEMBRE
ESE ES VUESTRO PLAZO TOPE, SI NO LA BOMBA ESTALLARÁ


POR CIERTO, LOS TRES ÚLTIMOS NÚMEROS DE LA CLAVE NUMÉRICA SÓLO LOS SABE ROBOTNIK, PERO TIENE MUY MALA MEMORIA Y SEGURO QUE DEBE HABER DEJADO ALGUN DATO O PISTA QUE SE LO RECUERDE


GRACIAS MEGAN, TEN CUIDADO. ¡AH! Y PONTE GUAPA PARA TU BODA, NOSOTROS NO TE ABANDONAREMOS


¡QUÉ GRACIOSO!


EL EQUIPO DE RESCATE LLEGA A "EL CAOS"


?
CLIC
¡RRR..


¡UN CUARTO SECRETO!


ESE CANALLA DE ROBOTNIK HA ROBADO OBJETOS DE LOS VIDEOJUEGOS MÁS FAMOSOS Y LOS TIENE COLGADOS COMO DECORACIÓN
SONIC SPINBALL
CORRECAMINOS


PERO DE UNA FORMA UN TANTO EXTRAÑA


ADEMAS SI ROBOTNIK QUIERE DESTRUIR LOS VIDEOJUEGOS, CÓMO ES QUE CONSERVA RECUERDOS DE ELLOS
NO TIENE SENTIDO


MIENTRAS TANTO SHINOBI SE DIRIGE HACIA EL SÓTANO


?!

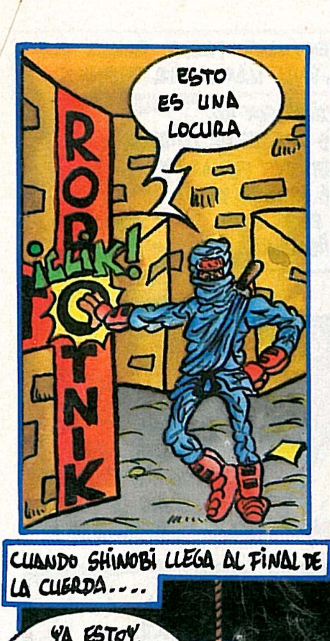

¡OH, NO! ES COMO EN LA PELÍCULA DE INDIANA JONES, SI PISO LA LOSA EQUIVOCADA CAERÉ AL ABISMO


SI ROBOTNIK ES TAN DESPISTADO TIENEN QUE TENER ALGÚN SENTIDO ESAS BALDOSAS SOMBREADAS


UF, MENOS MAL, TENÍA RAZÓN


LABERINTO
ROBOTNIK
¡MALDITA SEA!


HE REGRESADO AL PUNTO DE PARTIDA. ESTE LABERINTO ES UNA TRAMPA SIN SALIDA


ESTO ES UNA LOCURA
¡CLIK!
ROBOTNIK


¡HE ACTIVADO UNA TRAMPAAAAAAAAA


VAYA GOLPE ME HE DADO ¿POR QUÉ SE HABRÁ ABIERTO LA TRAMPA AL APOYARME SOBRE LA O, O ERA UN CERO?


A VER COMO SALGO AHORA DE AQUÍ

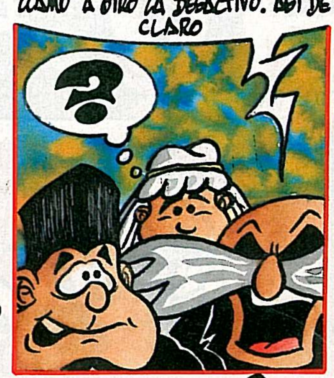

TIRARÉ DE ESTA PALANCA, SEGURO QUE OCURRE ALGO
¡KLIK!
OFF


HA CAÍDO UNA CUERDA DEL TECHO, QUE CUERDA TAN RARA, ¿POR QUÉ TENDRÁ 8 NUDOS?

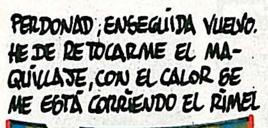

CUANDO SHINOBI LLEGA AL FINAL DE LA CUERDA....
YA ESTOY, Y PARECE QUE YA HAN LLEGADO TODOS


YA ESTÁ TODO A PUNTO PARA LA BODA, TAN SOLO QUEDAN UNOS MINUTOS
JEFE, ES UN ORGULLO QUE SEA EL PADRINO, PERO NO ENTIENDO COMO DEJA A MIX SOLO


BUENO, ALLÁ VOY

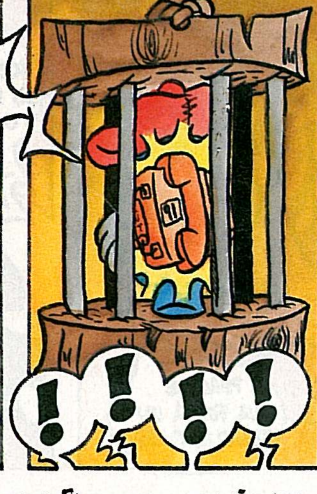

NO TE PREOCUPES BUD, ESTÁ TODO CONTROLADO. LA BOMBA DE MIX ESTÁ CONECTADA AL TELÉFONO. SI LLAMO A UN NÚMERO LA HAGO ESTALLAR Y SI LLAMO A OTRO LA DESACTIVO. ASÍ DE CLARO
?


¿QUE LA BOMBA DE MIX ESTÁ CONECTADA AL TELÉFONO? ¿CÓMO NO SE NOS OCURRIÓ ANTES?

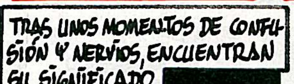

PERDONAD, ENSEGUIDA VUELVO. HE DE RETOCARME EL MAQUILLAJE, CON EL CALOR SE ME ESTÁ CORRIENDO EL RIMEL


TENGO QUE INFORMAR A MIS AMIGOS


¡MEGAN, LA CEREMONIA ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR!
¡AYAYAYY!
TNT


91
! ! ! !


¡EL TELEFONO!


TRAS UNOS MOMENTOS DE CONFUSIÓN Y NERVIOS, ENCUENTRAN SU SIGNIFICADO


HAY QUE AVERIGUAR EL NÚMERO DE TELÉFONO Y AL DESCOLGAR DECIR LAS TRES PALABRAS DE LA CLAVE SECRETA


UN MOMENTO, ¿OS HABÉIS FIJADO QUE AL LADO DEL TELÉFONO PONE 91? SEGURO QUE ES UN NÚMERO DE MADRID. SI ALGUIEN LLAMA DESDE MADRID EL 91 SOBRA


HEMOS HECHO TODO LO POSIBLE Y NO HEMOS AVERIGUADO NI EL NÚMERO DE TELÉFONO NI LA CLAVE. ES EL FIN. MIX TE HEMOS FALLADO


TODAVÍA QUEDAN UNOS MINUTOS. NO HABÉIS FRACASADO, LO HABÉIS DEJADO TODO POR MÍ, SOIS ESTUPENDOS, PERO OLVIDÁIS A NUESTROS LECTORES. DURANTE ESTOS TRES MESES HAN SEGUIDO LAS PISTAS Y SEGURO QUE ALGUNO DE ELLOS DARÁ CON EL RESULTADO CORRECTO


ESPERO VUESTRA LLAMADA Y QUE AL DESCOLGAR DIGÁIS LA CLAVE. SALVADME Y COMO AGRADECIMIENTO A LOS 25 PRIMEROS OS RECOMPENSARÉ CON: "25 MEGA CD Y SU CORRESPONDIENTE MEGADRIVE"
TNT



LA LINEA DE LOS PREMIOS



VENTA AL MAYOR Y VENTA POR CORREO

A TODA ESPAÑA. Tel.: 93-430 42 46

¡¡LLAMA Y GANA!!

903-380 007

TELEFONO DIRECTO CON USA Y JAPON

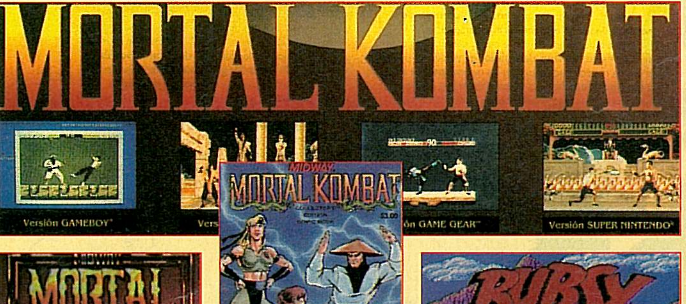
■ SORTEOS ■ INFORMACION ■ VENTA POR CORREO



JUEGO + JOYSTICK

PVP: consultar

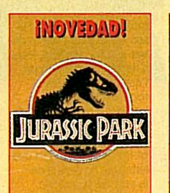
SUPERNINTENDO ¡OFERTA! CONSULTAR

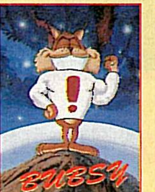


- ★ TENEMOS LAS AUTÉNTICAS "MANGAS" JAPONESAS. LAS CINTAS DE VIDEO CON TUS AVENTURAS DE COMIC Y TV FAVORITAS ¡¡EN CASTELLANO!!
- ★ ESTE MES "FIST OF THE NORTH STAR". LA INCREIBLE "ESTRELLA DEL NORTE".
- ★ CADA SEMANA NUEVOS LANZAMIENTOS POR SOLO 2.995 PTS.
- ★ MUY PRONTO TODAS LAS AVENTURAS DE DRAGON BALL Z.
- ★ PROXIMO LANZAMIENTO "LOS CABALLEROS DEL ZODIACO"



PVP: consultar





CLUB DE CAMBIO

Envía el/los juego/s que quieras cambiar con tu nombre, dirección, población y teléfono a: Gameland, Apdo. de Correos 35.134-08080 Barcelona. Luego llama al 903-380 007 y podrás participar en magníficos sorteos. Deja el mensaje en el apartado de venta por correo.



TENEMOS TODOS LOS JUEGOS QUE TU QUIERES. INFORMATE DE PRECIOS. ¡¡LLAMA Y GANA!!

903-380 007

Por fin llegó la primera "HOT LINE" de videojuegos a España. En ella encontrarás la mejor información vía directa USA y Japón de todas nuestras SUPERNOVEDADES. Sólo por llamar participarás en increíbles sorteos y podrás ganar un montón de premios. También puedes pedir tu cartucho favorito por correo. ¡¡Llama!! ¡¡Juega tu partida con GAME LINE y GANA!!

ESTE MES SORTEAMOS

PRIMER PREMIO



UN MEGA CD

SEGUNDO PREMIO



Barco de Battler

TERCER PREMIO



Cinco mangas de FIST OF THE NORTH STAR

Llama, infórmate sobre la última locura en videojuegos



BARCO DE BATTLER

DISPONIBLE POR SOLO 9.995 PTS.

LA ULTIMA LOCURA EN VIDEOCONSOLAS

Coste llamada: 64 ptas. minuto/horario diurno; 44 ptas. minuto/noches y fines de semana. Si tienes menos de 14 años debes tener permiso de tus padres para utilizar esta línea. También te recordamos que en horario nocturnos y fines de semana este teléfono es más barato que una conferencia normal (si llamas de fuera de Barcelona).

HOLLYWOOD CARS: EL SUEÑO AMERICANO

En el recinto ferial de la Casa de Campo se está celebrando la exposición Hollywood Cars, donde se dan cita los vehículos más famosos y populares de la historia del cine. Especial mención merece la limousina más larga del mundo. Sus 32 metros de longitud causan admiración entre el público asistente. Dobles de las estrellas cinematográficas más famosas intervienen en este magnífico evento, demostrando sus habilidades artísticas en vivo y en directo. Jugar con personajes como Batman, Robocop, los Picapiedra o los Cazafantasmas no está a nuestro alcance todos los días. Aunque, por esas casualidades del destino, ahora puedes cumplir tu sueño y sin necesidad de grandes desplazamientos, porque Hollywood ha llegado a Madrid. Todo un espectáculo de luz y color en el que los asistentes pueden participar activamente. Una fiesta maravillosa que no debes dejar pasar por alto, ya que es la primera vez que estas maravillas se exponen juntas fuera de las fronteras estadounidenses. El sonido y los efectos luminosos te transportarán a un mundo de ensueño y, además, podrás conocer directamente a esos héroes que causan furor en las pantallas. Sin duda, será un día inolvidable. No te lo puedes perder.



DOS 'PACK' FANTASTICOS

El día 18 de octubre se puso a la venta un *pack* compuesto por la consola *Mega Drive*, dos mandos, SONIC y STREET FIGHTER 2, los juegos más esperados por los usuarios de la consola Sega de 16 bits. El precio de este lote asciende a 31.900 ptas (IVA incluído). Por otra parte, El Corte Inglés, coincidiendo con el estreno cinematográfico más esperado de los últimos tiempos, ha lanzado un *pack* formado por la *Mega Drive*, dos mandos y los juegos SONIC y JURASSIC PARK. Todo ello por 29.900 ptas (IVA incluído). Ahora, además de alegrarte la vida con las evoluciones de Sonic, ya puedes disfrutar de los dinosaurios en tu propio domicilio. Realmente monstruoso.

"PERDIDO EN TU CIUDAD"

¿Te gustaría ser guionista de cine? Ahora tienes la oportunidad gracias a SUPER JUEGOS y CBS/FOX.

¿Recuerdas *Sólo en casa 2. Perdido en Nueva York*? Seguro que tú puedes inventar mil peripecias. Escribe el guión de *Perdido en tu ciudad* y gana:

Primer premio: una videocámara.

Segundo premio: tres lotes de diez películas.

Tercer premio: cinco lotes de tres películas.



No existe límite de edad.
Los trabajos deberán remitirse con tu nombre y con el cupón que aparece en esta página antes del 31 de enero de 1994.
El resultado se publicará en la revista SUPER JUEGOS de marzo de 1994.



CUPON

Recorta este cupón y envíalo cumplimentado junto con tu guión a: Ediciones Mensuales. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell 13. 28009 Madrid. Iindica en una esquina del sobre "Perdido en tu ciudad".

Nombre...
....
Dirección..
Provincia ....
C. Postal...
Teléfono..

N NUEVO IMPULSO MATERIAL JAPONES

el éxito de la consola *Tur-* *o Duo* en Japón, la segunda nsola más popular en este s, después de la *Super Fa-* *com*, los responsables de NEC se plantearon la creación y lanzamiento de un modelo estéticamente más agradable y que mantuviese las mismas características del original.



Con estas premisas nació la PC Engine Duo R (recordad que en Japón la letra R al igual que la Z significan continuidad), de color blanco y con un diseño más acorde a nuestros días.
Los seguidores y amantes de NEC ya no tendrán que sufrir más, porque desde hace un par de meses Dai Ichi Japan, distribuidores de *Turbografx*, han convertido a PAL esta consola para todos aquellos que quieran gozar con una de las máquinas más legendarias del momento.



El precio de este tesoro con todos los cables (que no son pocos), transformador, pad de control y el juego STREET FIGHTER 2 CE de regalo asciende a la nada despreciable cifra de 66.900 pesetas.
Los actuales usuarios de *Turbografx* también podrán adquirir al tentador precio de 9.900 pesetas novedosos cartuchos creados específicamente para esta consola como: BONK 3, BOMBERMAN 93, WORLD SPORTS COMPETITION y DARKWING DUCK.
Por cierto, si queréis conseguir el extraordinario FIGHTING STREET, el auténtico, genuino y primigenio STREET FIGHTER, está disponible en el catálogo de la compañía Dai Ichi Japan.
Los teléfonos de contacto del distribuidor de *Turbo Grafx* y *PC Engine Duo R*, Dai Ichi Japan, en españa son:

(93) 441 16 40 Barcelona
(977) 23 33 12 Tarragona
(908) 89 52 99 Servicio 24 horas

MENU CD ROM

Al igual que la primera ***Turbo Duo***, la ***PC Engine Duo R*** posee un completísimo e innovador menú para utilizar nuestros CD y CD+G favoritos, además de las funciones básicas de un lector láser como Play, Stop, Avance Rápido o Pausa. Incluye interesantes prestaciones como Fade Out (finalizar una canción suavemente), Intro, Repeat, Random, cuatro tipos de Time y un práctico display numérico para seleccionar cortes y customizar el modo intro.
Un buen detalle: con Select cambiaréis el color de la pantalla y el menú a nuestro gusto.

CARACTERISTICAS TÉCNICAS:

Velocidad del procesador: Custom Processor 7.16 Mhz.
Colores simultáneos en pantallas: 512.
Resolución: 320 por 224 pixels. Programable.
Sprites en pantalla: 64.
Sonido: 6 canales PCM estéreo digital (interno)
ADPCM Sound.
Surround System (CD).
Frecuencia de muestreo: 32 Khz.
Memoria RAM: 6 Mb.
Bios RAM: 256 Kb.
Video Ram: 1 Mb.
ADPCM RAM: 2 Mb/4 bits.

Servicio técnico de reparación de Nintendo España

Desde el pasado 1 de Octubre, **Nintendo España** cuenta con su propio servicio técnico de reparaciones. Su función es recibir y subsanar cualquier avería en consolas, cartuchos y accesorios de ***Game Boy*** y ***Super Nintendo***. La reparación se realiza en un plazo de 48 horas con sólo enviar el material, la garantía y vuestros datos a:
Nintendo España
Servicio Técnico
Avda. Fuentemar 21
28820 Coslada (Madrid)
Para mayor información podéis llamar al **Club Nintendo**, donde os darán más datos de lo que debéis hacer para solucionar vuestro problema.

CON ESTA SUSCRIPCION VAS A DAR EL GOLPE.

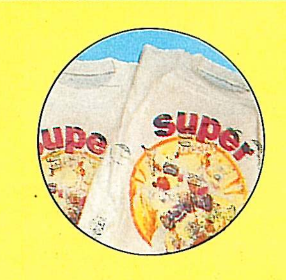
¡RECIBE TU REVISTA EN CASA!

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.





LA TARJETA DEL CLUB



CAMISETA



MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H.

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.

¡ESTA ES TU OCASION!

NES CONTROL DECK SET

12.900 PTAS. (IVA INCLUIDO)

TETRIS	6.990 pts.
N.W. CUP	6.990 pts.
S.M. BROS	5.990 pts.
C. DECK	6.900 pts.
VALOR REAL	26.870 pts
PRECIO DEL PACK	12.900

MAS DE UN 50% DE AHORRO

CONTROL DECK SET

CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™ NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™









SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45